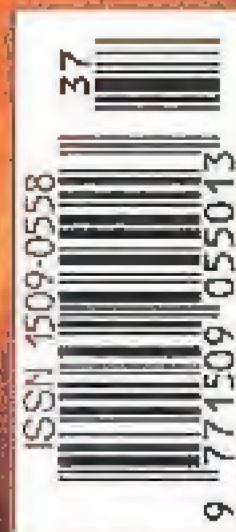
W TYM NUMERZE:
Naklejki na zeszyty

nr indeksu 351555 nr 19 13.09.2001 r.

CENA Z NAKLEJKAMI 4.10 ZŁ (zawiera 7% VAT)

CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych



Final Fantasy

Do zdobycia 100 zaproszeń na pokaz filmu

Alien Nations 2

Stwórz świat, o jakim marzyłeś

SCHIZM

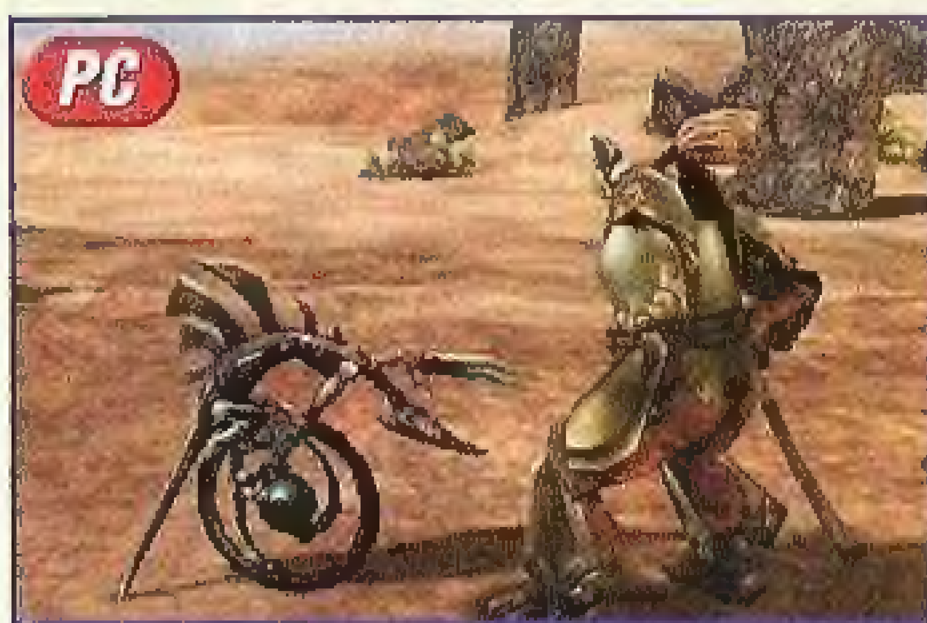
A jednak Polak potrafi!

EMPEROR BATTLE FOR DUNE

Arrakis może być twoja!

Uruchamiamy gry w DOS-ie • Sterowniki • Jaki wybrać joystick?

CLICK! Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie


ETHERLORDS S. 6


ALIEN NATIONS 2 S. 18


SCHIZM S. 22


SUDDEN STRIKE FOREVER S. 24


FINAL FANTASY S. 56



NHL 2002 S. 29

Pady i joysticki s. 46

Jak się macie?

Rok szkolny rozkręca się na dobre, już pewno prawie zapomnieliście, że jeszcze dwa tygodnie temu brykaliście na wakacjach. Świadomość ta nie jest przyjemna, ale postaramy się ją osłodzić. Zapraszając Was choćby na przedpremierowy pokaz filmu FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN. Szczegóły tego przedsięwzięcia znajdziecie na stronie 57. Oprócz rozrywek kinowych mamy dla Was gorącą porcję recenzji oraz fascynujące wiadomości ze świata gier, zwłaszcza relację z targów ECTS, które dopiero co skończyły się w Londynie. Warto wiedzieć, co w growej trawie piszczy. Z naszych artykułów dowiecie się też, jak obchodzić się z DOS-em, by służył Wam długo i wiernie, jakie sterowniki zainstalować na PC, by działał bez zarzutu, a także, że szkoła wcale nie musi być nudna. Zwłaszcza ta internetowa. Bawcie się dobrze i pamiętajcie: CZEKAMY NA WAS W KINIE!

Redakcja

Następny CLICK! już 27 września!

ALIENS VS PREDATOR 2

Jesteś uzbrojony po zęby, a wokół ciebie szaleją agresywni Obcy. Coś sobie przypominasz?

Taki Obcy to niezła maszyna do zabijania. W przeciągu kilku minut może roznieść na strzępy oddział najlepszych Marines, potrafi chodzić po ścianach, zaś myślenie nie zajmuje mu specjalnie dużo czasu, bo tym i tak zajmuje się Królowa. Poza tym taki Obcy zawsze może czuć się bezpiecznie, bo obok niego znajduje się zawsze co najmniej dwudziestu takich jak on, szczerzących kły i syczących zabijaków. **Po prostu horror show – do momentu, kiedy na scenie nie pojawi się Predator, Obcy nie mają sobie równych. Ale, ale, proszę państwa. Predator, w końcu też kosmita jak malowany.** Jakby tego było mało, jeden Łowca to już duży problem dla całego miotu Obcych. Umówmy się – o ile Obcy są prawie niepokonani w grupie, to tak naprawdę do najinteligentniejszych istot we wszechświecie nie należą. A Predator już tak – wraz ze swym uzbrojeniem, liczonym w latach świetlnych doświadczeniem (sic!) i ogólną nienawiścią do żywych istot staje się takim przeciwnikiem, że nawet Schwarzenegger może mieć z nim problemy.

W ten oto krótki sposób opisaliśmy przedstawicieli dwóch – jakże istotnych dla tego tekstu – ras kosmitów, którzy nienawidzą się od wielu lat i spędzają czas polując na siebie (to znaczy, raz na jakiś czas, na planetę, gdzie siedzą Obcy, przylatuje jakiś Predator i zaczyna ich zabijać). **Pomiędzy tymi dwoma potężnymi, pierwotnymi siłami znalazł się człowiek. Wolniejszy od Obcych, słabszy i gorzej uzbrojony od Predatora – jakie szanse może mieć w tej bitwie żołnierz kosmicznych Marines korporacji Weyland-Yutani?** Niewielkie, ale jak pokazuje pierwsze demo ALIEN VS PREDATOR 2, można jakoś przeżyć w niegościnnym świecie gry. Pierwsza część, poza niezłym klimatem, miała to do siebie, że ginęło się w niej z reguły często i niespodziewanie. Grając w wersję demonstracyjną kontynuacji, nie można wyzbyć się wrażenia, jakby tym razem było łatwiej – w końcu od piętnastu minut jesteś na placu boju i wciąż nikt cię nie pokonał.

Sytuacja przedstawia się podobnie jak w roku 1999, kiedy to sukcesy (mniej lub bardziej należne – to już każdy sam musi przeliczyć) święcił pierwszy AVP. Tak jak dwa lata temu, gracze otrzymają wpierw trzy wersje demonstracyjne (najpierw Marines, później zaś Obcy oraz Predator), aby jakiś miesiąc później – już przygotowani i przećwiczeni – mogli zabrać się do poważnej gry. Już w pierwszych minutach styczności z AVP2, jak na dłoni widać, że autorzy gry poszli po rozum do głowy i uczynili grę nieco prostszą. **Kierowany przez ciebie Marine ma do swej dyspozycji dwie giwery, radar, latarkę oraz coś, co autorzy nazwali Hacking Device (czyli, w wolnym tłumaczeniu, Przyrząd Do Hakowania – prawda, że od razu jaśniej?).** Te wszystkie rzeczy, wraz z pancerzem zapiętym pod samą szyję, pozwalają na przeżycie, o ile – oczywiście – nie opuści cię czujność i swoista odmiana paranoi, polegająca na tym, że masz wrażenie, jakby ktoś wciąż za Tobą chodził i próbował cię zgładzić.

ALIEN VERSUS PREDATOR 2 działa w oparciu o silnik graficzny LithTech 2.5, znany m.in. z HEAVY METAL F.A.K.K. 2, NO ONE LIVES FOREVER czy SANITY: AIKENIS ARTIFACT – choć istnieje opinia, że nie jest on najbardziej stabilny, to w AVP2 świetnie daje sobie radę. Wnętrza bazy zdają się być wprawdzie nieco zbyt sterylne, lecz nie przeszkadza to – koniec końców – w tym, by co najmniej kilka razy odskoczyć od komputera, gdy ekran wypełni nagle wyszczerzony łeb Obcego.

Obcy do najprzystojniejszych nie należą, ale przecież nie o to chodzi...

Predator dumnie prezentuje tężyznę fizyczną, dzięki której da Obcym popalić. Widoczny po lewej Marine też nie jest anemikiem z pistoletem na wodę...

Kto to zrobił?

Monolith Productions

Nad AVP2 pracuje święta – chciałoby się powiedzieć! – trójca. Monolith zapewnił silnik graficzny LithTech 2.5 i gros pracy programistycznej, zaś Fox jest właścicielem licencji do filmu. Nad marketingiem i wydaniem gry czuwa zaś stary jak węgiel koncern Sierra. Trzech autorów tytułu, w którym walczą ze sobą trzy rasy kosmicznych zabójców. Do trzech razy sztuka?



Oficjalna strona gry. Niestety, bardzo marna i niewiele mówiąca. Znacznie więcej znajdziesz pod adresem www.avpnews.com, który polecamy

PC	GBA	GBC	XBox	PS	A

Aliens Versus Predator 2

Premiera: końcówka 2001

Monolith / Play-It | 1 gracz – multiplayer

Pierwsza część AVP nie powalała na kolana, ale jej kontynuacja szykuje się na przebój. Jedno jest pewne – gra będzie mroczna...



Błyskotliwa kariera i szczęśliwy żywot raczej nie jest pisany temu Predatorowi. Już za chwilę spocznie... tym razem na wieki



Nawet z takim sprzętem nie możesz czuć się pewnie. Ostatecznie Obcy są specjalistami od rozprawiania się z takimi, jak ty

Tekst: Anzelmo von Dirt

ETHERLORDS

Twórcy RAGE OF MAGES i EVIL ISLANDS powracają na rynek. I znowu szykuje się hit w konwencji fantasy

W magicznym świecie Ether trwa walka pomiędzy czterema rasami. Do boju stają cywilizacje wywodzące się z sił Chaosu, Życia, Syntezy i Ruchu. Każda z nich dysponuje odmiennymi mocami magicznymi i każda posługuje się innym rodzajem magicznej energii. Dzięki temu, dowodząc każdą ze stron, będziesz mógł stosować diametralnie inne taktyki oraz strategie walki. **ETHERLORDS będzie grą strategiczną, jednak – pomimo pewnych podobieństw – znacznie różniącą się od najsławniejszej strategii fantasy, czyli HEROES OF MIGHT AND MAGIC.** Zasadnicza różnica jest taka, że w HoMM powoływałeś do boju ogromne (czasem wielotysięczne) armie, a w ETHERLORDS walka toczy się jedynie pomiędzy dwoma konkurującymi ze sobą wrogami. Pojedynek taki nie jest więc starciem wielkich oddziałów na polu bitwy, lecz kameralnym konfliktem toczonym pomiędzy dwoma potężnymi magami. Nie oznacza to jednak, że skoro przeciwników jest tylko dwóch, to walka musi być nudna! Wręcz przeciwnie. Będziesz mógł stosować przeszło 300 zaklęć i razić nimi wroga. Wśród tych zaklęć bardzo ważną rolę odegrają te, dzięki którym wezwiesz na pomoc liczne i silne potwory. Takie przywołane w magiczny sposób monstra nie tylko będą mogły ranić twego przeciwnika i powstrzymywać jego kreatury, ale również chronić cię przed magicznymi atakami. **W czasie całej gry będziesz w stanie wezwać około 120 gatunków potworów, z których każdy dysponować będzie sobie tylko właściwymi cechami.** Kiedy już uda ci się zwyciężyć w bitwie, otrzymasz punkty doświadczenia. Dzięki tym punktom bohaterowie osiągną nowe poziomy doświadczenia. Wiąże się z tym możliwość rozwoju pewnych umiejętności i cech oraz szkolenie zdolności do tej pory bohaterowi nieznanych.

Może nie jestem ładna, ale mam dwa mocne argumenty

W wersji rozgrywki przeznaczonej dla pojedynczego gracza będziesz mógł rozegrać dwie kampanie. W jednej dowodząc sprzymierzonymi siłami Chaosu i Syntezy, a w drugiej kierując Ruchem i Życiem. W czasie prowadzenia rozgrywki wieloosobowej zaistnieje jednak możliwość poprowadzenia jednej, wybranej strony konfliktu, która z nikim nie połączy swych sił. Gra jednak ma oferować zaawansowane opcje dyplomatyczne, dzięki którym będziesz mógł na bieżąco zawierać i zrywać sojusze, zależnie od rozwoju sytuacji i własnych upodobań.

ETHERLORDS podzielony będzie na dwie części: strategiczną i taktyczną. W ramach tej pierwszej będziesz zarządzał Zamkiem (to bardzo ważny budynek, gdyż kto utraci Zamek, ten definitywnie przegrywa), powoływał bohaterów i wysyłał ich na podbój nowych terytoriów oraz zbierał zapasy surowców potrzebnych do tworzenia nowych zaklęć. Bohaterowie są najważniejszym elementem gry. To oni będą walczyć i opanowywać nowe prowincje, oni zastosują czary, oni zawładną ważnymi budowlami, oni zbiorą magiczne artefakty, konieczne, by odnieść zwy-



Zamek jest sercem twego imperium. Stąd wydasz rozkazy, stąd wyjdą twoi bohaterowie gotowi podbić cały znany świat



Latam, gadam, mieczem macham – po prostu full service



Okładanie się po głowach magicznymi kijaszkami dobrze robi na krążenie



Ze względu na różnorodność stworów występujących w grze niektóre pojedynki wyglądają dziwnie. Tutaj na przykład widzisz starcie Uszatka z wózkiem widłowym ZREMB

Etherlords w liczbach

- **2** wielkie kampanie, w których możesz wziąć udział
- **4** rasy walczące o panowanie nad światem
- **8** surowców, z których można tworzyć runy oraz zaklęcia
- **64** bohaterowie, którzy pomogą ci w wypełnieniu zadań
- **120** potwory, jakie będziesz mógł przywołać
- **300** zaklęć do twojej dyspozycji



Od strony graficznej ETHERLORDS przypomin serię HEROES OF MIGHT & MAGIC, ale czy powtórzy jej sukces? Być może niedługo się o tym przekonasz

cięstwo. **Każdy z bohaterów może dysponować około 70 zaklęciami, ale w czasie bitwy będziesz w stanie wybrać tylko 15.** Sytuacja ta przypomina styl karcianej gry Magic the Gathering, gdzie dysponujesz nawet kilku tysiącami kart, lecz aby prowadzić skuteczną walkę, musisz wybrać mniej więcej 60-70 z nich. Część taktyczna ETHERLORDS to już czysta walka. Twój bohater staje na trójwymiarowym polu bitwy twarzą w twarz z rywalem. I wtedy zaczyna się pojedynek na zaklęcia. Stosować będziesz mógł zarówno czary zadające obrażenia samemu wrogowi, jak i rażące jego kreatury. Wezwiesz na pomoc magicznych przyjaciół, a także będziesz mógł zaczarować zarówno swoje, jak i wrogie istoty. **W czasie bitwy skorzystasz jedynie z ograniczonej liczby punków magii, ale ich pula będzie rosła wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia bohatera.** Walki w ETHERLORDS na szczęście wymagać będą strategicznego myślenia, a nie refleksu i zręczności, gdyż zostaną podzielone na tury, w czasie których oponenci spokojnie podejmą decyzje dotyczące ataku oraz obrony. Decydować będzie więc inteligencja, a nie szybkość palców. I bardzo dobrze!

Firma Nival w EVIL ISLANDS pokazała, że jest w stanie stworzyć rewelacyjny silnik 3D. ETHERLORDS ma być wręcz graficzną rewolucją. Na jednym ekranie (klatce) zobaczysz nawet do 50 tysięcy polygonów, co oznacza ogromny stopień szczegółowości. Wszyskie potwory mają być pieczołowicie wycyzelowane, a scenografie pola walki bardzo urozmaicone i pełne zadziwiających detali.

ETHERLORDS zapowiada się smakowicie. Miejmy nadzieję, że wykonanie będzie co najmniej tak samo interesujące jak koncepcja, bo przecież stare przysłowie mówi, że „diabeł tkwi w szczegółach".

Przyrzekłem przyjacielowi, że zawsze będziemy razem!

Ork jest dziki, ork jest zły, ork ma bardzo ostre kły!



W ETHERLORDS zobaczysz to, co tygrysy lubią najbardziej: zażarte walki, zaklęcia śmigające w powietrzu i setki kreatur stojących do boju. Dla pokonanych nie będzie litości!



Oficjalna strona autorów gry jest pełna interesujących informacji w trzech językach. Można również ściągnąć dużo uroczych tapet

Kto to zrobił?

Nival

Ta założona w 1996 roku rosyjska firma zasłynęła serią RAGE OF MAGES oraz znakomitym RPG – EVIL ISLANDS. Nival zajmuje się nie tylko tworzeniem gier, ale również dystrybucją zachodnich programów na terenie Rosji.

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Etherlords

Premiera: trzeci kwartał 2002

Fishtank/Lemon | Ilość graczy: 1-4

Dla zwolenników łączenia strategii i RPG powinna być to nie lada gratka. Czyżby twórcy HoMM czuli już gorący oddech na plecach!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Chcesz walczyć w słusznej sprawie, opowiadając się po stronie Galaktycznej Federacji i niszcząc bezwzględnych Velian? Zagraj w ECHELON

ECHELON

OGNIA! Jeżeli ta salwa trafi w cel, z wrogiego pojazdu zostaną strzępy

Na początek należy jednak ostudzić nadzieje wszystkich fanów poważnych symulacji. **ECHELON to kosmiczna strzelanina osadzona w realiach symulatora, jednakże tak naprawdę nim nie jest.** Jeżeli zatem tylko czasem wynurzasz się ze swego świata, aby sprawdzić, czy być może pojawiła się jakaś ciekawa symulacja, to możesz spokojnie powrócić tam, skąd przybywasz. Na tych stronach raczej nie znajdziesz nic, co mogłoby cię zaciekawić.

A może jednak?

Jest jedna rzecz, którą o ECHELON wiedzieć powinien każdy zainteresowany. W chwili, gdy pisane są te słowa, gra czeka na swoją amerykańską premierę, dlatego też pojawiające się tu i ówdzie jej recenzje nie mają większej wartości informacyjnej. Przez ostatnie dwa miesiące krążyła wśród zachodnich magazynów wersja testowa programu, o której sami autorzy mówili, że jest jeszcze niedopracowana i czeka ich wiele godzin żmudnego usuwania błędów. Co ciekawe, opinie na temat ECHELON wyraźnie różnią się od siebie, przy czym można zauważyć pewną podobną tendencję. Otóż wszystkie zachodnie magazyny, które zdecydowały się na stworzenie zapowiedzi na podstawie testowej wersji ECHELON, nie szczędziły grze przykrych słów – wiadomo, w testowej wersji nie wszystko jeszcze działa jak należy, nie wszystkie elementy rozgrywki zostały już udostępnione i odpowiednio sprawdzone. Pozostają jeszcze ci, którzy na podstawie testu postanowili ocenić cały program – tutaj przeważają raczej wysokie oceny. Czyżby prorocy pisali te słowa? A może to święta wiara, że do czasu premiery ECHELON ludzie z Buka Entertainment tak doszlifują swe dzieło, że będzie można się w nim przejrzeć?

Tak czy inaczej, pełna wersja ECHELON wkrótce pojawi się w Polsce i wszyscy będą mogli grać w nią do woli, zwłaszcza że program zapowiada się naprawdę ciekawie.

Starsi gracze pamiętają zapewne serię WING COMMANDER, która przez pewien czas cieszyła się ogromną popularnością – na dobrą sprawę ECHELON jest pierwszą, po latach, produkcją, która zdaje się należeć do tej samej ligi, co gry ze stajni Origin. **Jest tylko jedna różnica – z ciemnej i zimnej przestrzeni kosmicznej akcja przenosi się na powierzchnię obcej planet, należącej do rasy okrutnych Velian.** W tym momencie uważny czytelnik zatrzyma się zapewne na moment, aby zadać sobie fundamentalne pytanie: „Kim są Velianie i dlaczego mam latać nad ich planetą?". Odpowiedź wydaje się prosta, albowiem scenariusz ECHELON nie należy do szczególnie skomplikowanych.

Otóż Velianie mają na pieńku z Galaktyczną Federacją. Federacja powstała na gruzach dawnego (złego) Imperium i stanowi odpowiednik Jasnej Strony Mocy. Żeby nie było niedomówień, Velianie mają czarne podnie-



Wybuchy w ECHELON to poezja – trafiony statek rozpada się na dziesiątki trójwymiarowych kawałków, które dymiąc spadają na ziemię i tam pozostają



Zdarzają się takie momenty, gdy nie musisz z nikim walczyć. Wtedy masz czas popodziwiać przepięknie wyrenderowane krajobrazy i śliczne efekty specjalne


Czas do domu na naleśniki. Po wyczerpującej walce baza wydaje się miejscem sielankowym

Kto to zrobił?

Buka Entertainment

Rosyjska grupa autorska, która została założona w 1994 roku. Zaczynała jako dystrybutor gier i współpracownik takich zachodnich koncernów jak Eidos, EA czy Codemasters. Ma już na swoim koncie kilka godnych odnotowania tytułów. Warto wspomnieć choćby o takich jak GROMADA, HARD TRUCK czy RAGE OF MAGES. Co zaś tyczy się ECHELON, to zdaje się być to najdojrzalsza z produkcji Rosjan.


Walki w obronie planety bywają niezwykle zażarte. Czasami, tak jak tutaj, celem są struktury naziemne, a nie siły lotnicze


Olbrzymi, wiszący na niebie księżyc jest niezwykle malowniczym elementem. Wiele byśmy dali, żeby na własne oczy zobaczyć taki pozaziemski krajobraz...

bienia i pragną zniszczenia oraz wojny. Jak zapewne nietrudno się domyślić, przystępując do gry w ECHELON, automatycznie opowiadasz się za racjami Galaktycznej Federacji i decydujesz się bronić jej do ostatniego pocisku.

Jeśli wierzyć obietnicom autorów, ECHELON do najłatwiejszych gier należeć nie będzie. **Nie chodzi tu nawet o sterowanie pojazdem, gdyż to ma być maksymalnie uproszczone, aby gracz mógł całkowicie skupić się na powietrznych pojedynkach.** Koniec końców, gra ze stajni Buki opowiadać ma o wielkiej wojnie, dlatego też – poza myśliwcem gracza – na placu boju znajdzie się mnóstwo innych jednostek, nie tylko powietrznych. Drogami sunąć będą kolumny czołgów, na morzach wojna toczyć będzie się, aż miło.

Graczowi będzie dane przelecieć się dwunastoma rodzajami myśliwców i postrzelać z szesnastu rodzajów broni (dzielącej się z kolei na plazmową, rakiety oraz karabiny). W tej kwestii nie da się już chyba wymyślić nic nowego. Pozostaje zatem nadzieja, że proponowane przez autorów pojazdy będą różnić się między sobą na tyle, że prawdziwą przyjemność sprawi przesiadanie się do jakiejś kolejnej maszyny.

Jedno jest pewne, a mianowicie to, że grafika w ECHELON wyglądać będzie rewelacyjnie (co widać już w wersji demo). **Prześlicznie prezentuje się zarówno teren, jak i efekty świetlne, nie mówiąc już o wybuchach, które mają szansę wyznaczyć nowe standardy w tego typu grach.**

Większość czasu spędzisz kilkanaście metrów nad glebą, musisz więc nauczyć się wykorzystywać nierówności terenu, tak, byś sam nie stracił życia, a goniący cię Velianin wpadł na skały. Poszczególne misje mają być ułożone w pewien, mniej lub bardziej logiczny, ciąg zdarzeń, który będzie budował fabułę – jak obiecują autorzy – wielowątkową i niezmiernie wciągającą. Kiedy zaś opowieści o losach wojny pomiędzy Federacją a Velianami znudzą cię kompletnie, będziesz mógł zasiąść do gry z kolegami-lotnikami, bo w końcu świeża gra akcji nie ma przecież racji bytu bez trybu rozgrywki sieciowej.


Osobnik, którego statek znajduje się w celowniku powinien się modlić

Tekst: Anzelmo von Dirt


Każdy myśliwiec, jak to zwykle bywa, ma inny kokpit. Przeważnie walki toczysz z takiej perspektywy, choć widok TPP jest zdecydowanie ładniejszy

Ten pojazd pomalowany w panterkę jest jednym z fajniejszych w grze



Estetycznie wykonana strona zawiera wiele informacji. Ponadto można stąd ściągnąć demo ECHELON i najnowszego patcha do gry

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Echelon

Premiera: jesień 2001

Buka / Topware | Ilość graczy: 1 / multiplayer

ECHELON zapowiada się na świetną grę akcji, z piękną grafiką opracowaną przez Rosjan. Jest na co czekać!

W dniach 1-4 września 2001 odbyły się w Londynie targi growe. Nasi wysłannicy sprawdzili, co powinieneś wiedzieć na ten temat

ECTS 2001

ECTS to European Computer Trading Show, największe multimedialne targi goszczące na naszym kontynencie. Pierwsza edycja miała miejsce w 1989 roku, a do 1997 roku targi odbywały się wiosną i jesienią. Od czterech lat jednak, wskutek niskiego zainteresowania wystawców, organizatorzy ograniczają się do edycji jesiennej. Od pewnego czasu ECTS walczy o popularność z dwiema imprezami podobnego typu: odbywającymi się w Los Angeles targami E3 oraz goszczącym w Tokio Game Show. Nie wszystkie wielkie firmy korzystają z możliwości prezentowania swojej oferty w londyńskich halach. Od dawna imprezę tę ignoruje ogromny koncern Electronic Arts, który w czasie trwania ECTS urządza niezależny pokaz. W tym roku goście mogli jednak zapoznać się z ofertą ponad 200 firm z całego świata, wystawioną na powierzchni prawie 70 tysięcy metrów kwadratowych! Londyńskie targi kojarzą się głównie z prezentacją nowych tytułów na PC i konsole, ale zwiedzający znajdą tam również informacje dotyczące najnowszych „bajerów" sprzętowych czy programów edukacyjnych. Na tegorocznych targach gościło około 30 tysięcy osób.







NAJLEPSZE PRODUKTY PREZENTOWANE NA ECTS

Według internautów

konsola	PlayStation 2
urządzenie PC	GeForce 3
gra na konsolę	Gran Turismo 3
gra na PC	Max Payne
wydawca	Ubi Soft

Według dziennikarzy

gra	Denki Blocks (GBA)
gra na PC	Project Nomads
gra na konsolę	Universal Studios (Game Cube)
gra na konsolę przenośną	Denki Blocks (GBA)
gra wieloosobowa	Anarchy Online

Jeżeli pamiętasz jeszcze targi E3 w Los Angeles, o których pisaliśmy w numerze 12/2001 CLICKA!, to zapewne będziesz zainteresowany wycieczką na drugą pod względem wielkości imprezę grową, czyli ECTS. Zanim dowiesz się, co było ich główną atrakcją, musisz poznać strukturę i zmiany, jakie zaszły w organizacji tej imprezy od zeszłego roku.

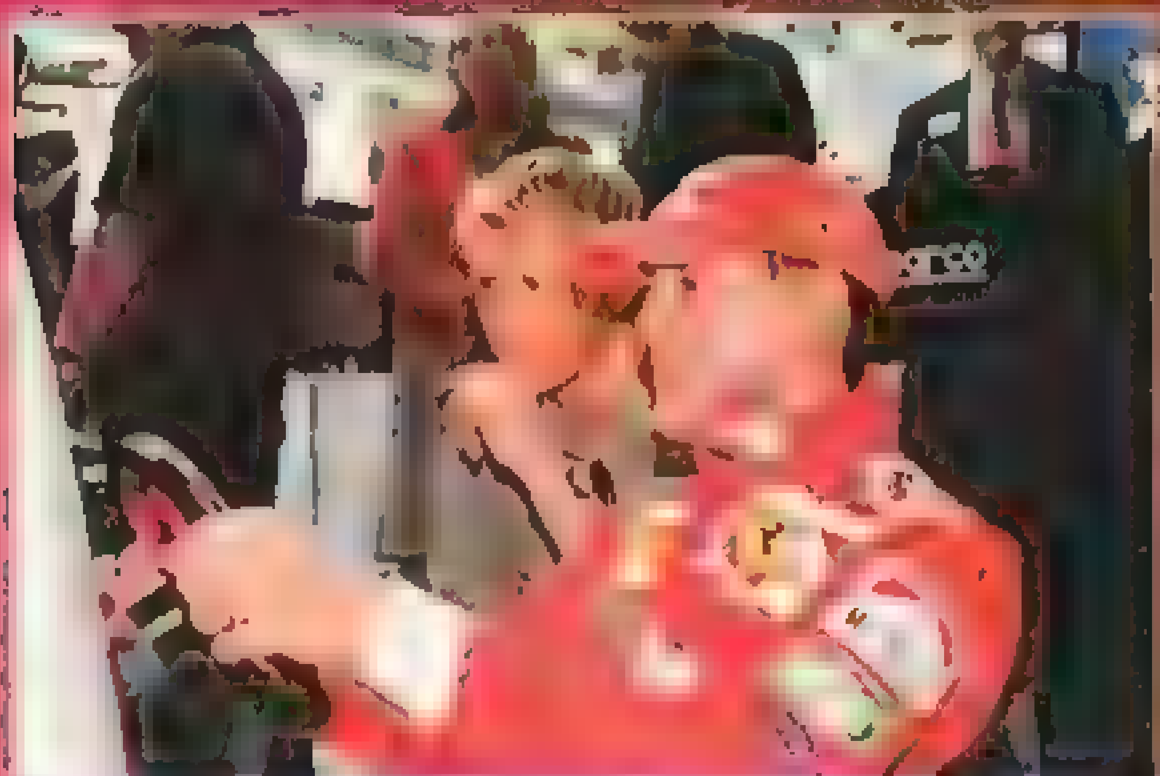
Targi ECTS 2000 odbywały się zwykle w hali Olympia, w tym roku jednak organizatorzy postanowili przenieść imprezę do innej części Londynu – dzielnicy Dockland's, a dokładnie do hali ExCeL. W porównaniu z poprzednią lokalizacją, ExCel charakteryzuje się lepszym usytuowaniem, lepszym dojazdem, większym parkingiem, klimatyzowaną halą oraz, co najważniejsze, olbrzymią – bo 65 000 m kwadratowych – powierzchnią. Skąd te zmiany?

Z roku na rok targi ECTS cieszą się coraz mniejszym zainteresowaniem odwiedzających, dlatego też tym razem cała impreza została wcześniej zaplanowana, nagłośniona oraz wsparta przez sponsorów. Do grona tych ostatnich należą firmy: Hercules, Intel, MCV, Fujitsu-Siemens oraz nVidia. Z ich pomocą udało się namówić do udziału w przedsięwzięciu wiele znanych korporacji produkujących i dystrybuujacych gry. Wzrosła także liczba odwiedzających halę wystawową graczy. Łączna liczba stoisk wyniosła ponad 200. Jednak biorąc pod uwagę powierzchnię hali, nie jest to wcale liczba imponująca.

A jak prezentuje się obecnie ECTS w porównaniu z E3, największymi targami growymi na świecie? Już po przekroczeniu progu hali ExCeL widać różnicę: w Londynie brak profesjonalnych stanowisk, brak głównych potentatów w dziedzinie elektronicznej rozrywki oraz brak klimatu znanego zza oceanu. Można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że miejscami londyńska ekspozycja przypominała bardziej znaną z naszego podwórka Gambleriadę bądź System 2000...

Pomimo sprawnego przygotowania imprezy, gracz, który przybył tu w celu poznania i wypróbowania najnowszych gier, odszedł z kwitkiem, ponieważ... zaprezentowano ich naprawdę niewiele, żeby nie powiedzieć, co kot napłakał. Bez

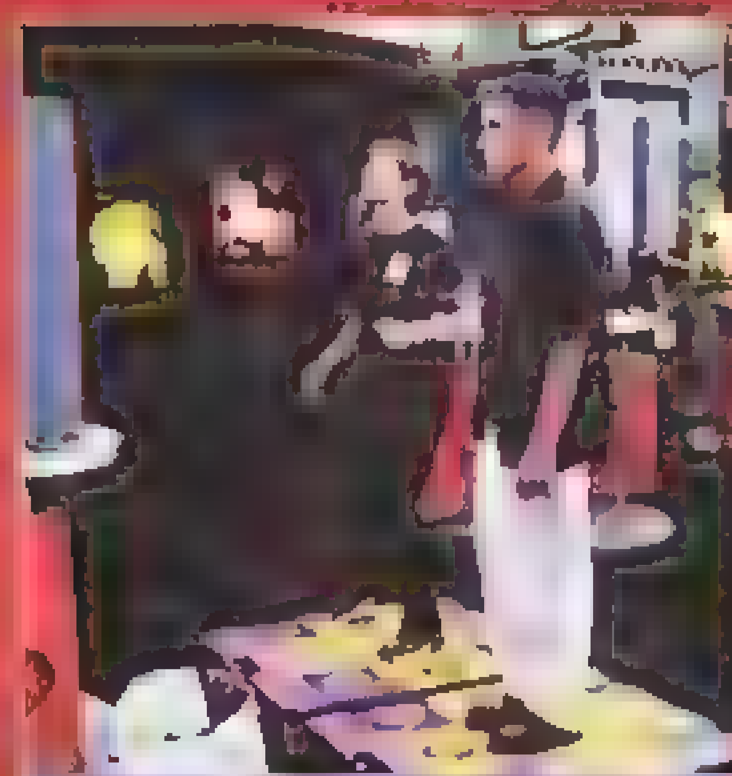
Niewiele miejsc targach wygląd tak spokojnie



Michael Schumacher tym razem nie prowadzi bolida Formuły 1



Targi są w zasadzie zamknięte dla osób nie posiadających zaproszeń, stąd zapewne tylu panów w garniturach



ECTS to miejsce rozmów o milionach dolarów, ale również dobrej zabawy



Nowa hala ExCel została przygotowana z myślą, by przyjąć wielotysięczne tłumy gości

wahania można stwierdzić, że wielkie SHOW przygotowano przede wszystkim dla firm. Zdarzało się nawet, że w niektórych stoiskach można było obejrzeć produkt tylko wtedy, gdy było się przedstawicielem prasy [illegible] innych mediów. Doskonałym przykładem może być stoisko firmy Blizzard, która w ten właśnie sposób prezentowała swój gorący tytuł – WORLD OF WARCRAFT.

Widać, że ECTS zmienił swój profil. To już nie targi gier (chociaż są one prezentowane tu i ówdzie), tylko impreza, na której przedstawiciele firm branży komputerowej [illegible] okazję spotkać się i omówić warunki współpracy.

Pomimo wybrakowanego składu wystawców na dywanach hali ExCel zagościły stoiska takich firm jak Blizzard Entertainment, Buka Entertainment, [illegible] ...masters, Rage, Jo-Wood czy [illegible]

Zauważyć można było także dosyć spore zainteresowanie targami ze strony firm z Dalekiego Wschodu. Sporą powierzchnię zajmowały bowiem firmy koreańskie i japońskie, które – jako przedstawiciele branży developerskiej – szukały zbytu na swoje gry za granicą.

Należy też pamiętać o firmach zajmujących się [illegible] sprzętem, które ostatnio chętnie współdziałają z gigantami branży growej i chcą mieć swój wkład w kształtowanie kompu[illegible] [illegible] ki. Firmy [illegible] ELS[illegible] AMD, INTEL [illegible] prezentowały swoje osiągnięcia w dzie-



2001 można podsumować stwierdzeniem: „Dużo dla gier, ale mało gier". I jest to prawda dość smutna, nie sposób bowiem zapomnieć klimatu, jaki towarzyszył targom E3 w Los Angeles. Tam każde stoisko było świetnie przygotowane, nawiązywało swoim wystrojem do prezentowanej gry i – co za

również w hali ExCeL w dniach 1-3 września. Czy organizatorzy przygotują targi podobnie jak w tym roku? Można [illegible] pewno [illegible] podejrzenia, [illegible] tak. Jednak [illegible] wpłynęły [illegible] także na wzrost zainteresowania imprezą [illegible] ach. Biorąc pod uwagę jeszcze jeden element – cenę biletu, czyli 25 funtów, można się poważnie zastanawiać, czy warto w takich targach uczestniczyć.

Pocieszające zdaje się tylko to, że główni polscy dystrybutorzy byli obecni na targach i wykorzystali szansę nawiązania współpracy z firmami zachodnimi. Może to oznaczać pojawienie się szeregu nowych, atrakcyjnych tytułów na naszym rodzimym rynku gier.

Tyle, jeśli chodzi o firmy, natomiast my, gracze, musimy poczekać do następnej imprezy, czyli E3, bo tam czeka na nas mnóstwo produktów, wspaniałych stanowisk oraz klimat, którego brakowało tegorocznym tar-



Przedpremierowe pokazy są jedną z największych targowych atrakcji



Czy Londyn wciąż rządzi?

WORLD OF WARCRAFT



Rozmowy, handel, walki, podróże – oto esencja WORLD OF WARCRAFT

Wielcy bohaterowie i groźne potwory zmierzą się w śmiertelnym pojedynku

PROJEKT NOMADS

Grafika tej gry ma rzucać na kolana

Firma CDV, twórcy URBAN ASSAULT, zaprezentowała na targach nową grę. Akcja PROJECT NOMADS rozgrywa się w świecie magii i technologii. Jedynym miejscem, w którym może rozwinąć się życie, jest archipelag unoszących się w powietrzu wysepek. Walczą o nie plemiona koczowników, ale prawdziwe zagrożenie stanowi insektopodobna obca rasa. To właśnie przeciw niej wyślesz swe oddziały.

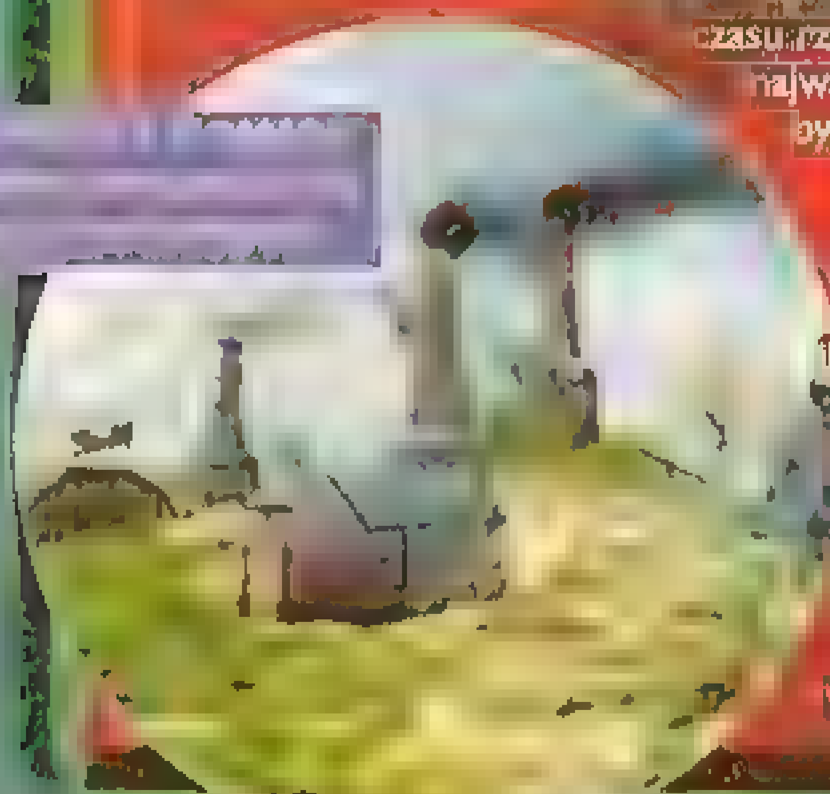
PROJECT NOMADS ma cechy charakterystyczne dla strategii czasu rzeczywistego. Jako wódz plemienia będziesz [illegible] że odkrywać nowe zaklęcia i wypróbowy- [illegible] czasu rzeczywistego – jedynie twój główny bohater, jako najważniejsza postać występująca w grze, może zdobywać magiczne artefakty oraz stosować zaklęcia.



W grze weźmiesz udział w 25 misjach o różnym stopniu trudności. Dzięki temu odwiedzisz wulkaniczne wyspy, trafisz na piękne, słoneczne archipelagi, a także na lodowate wyspy skryte w arktycznej mgle.

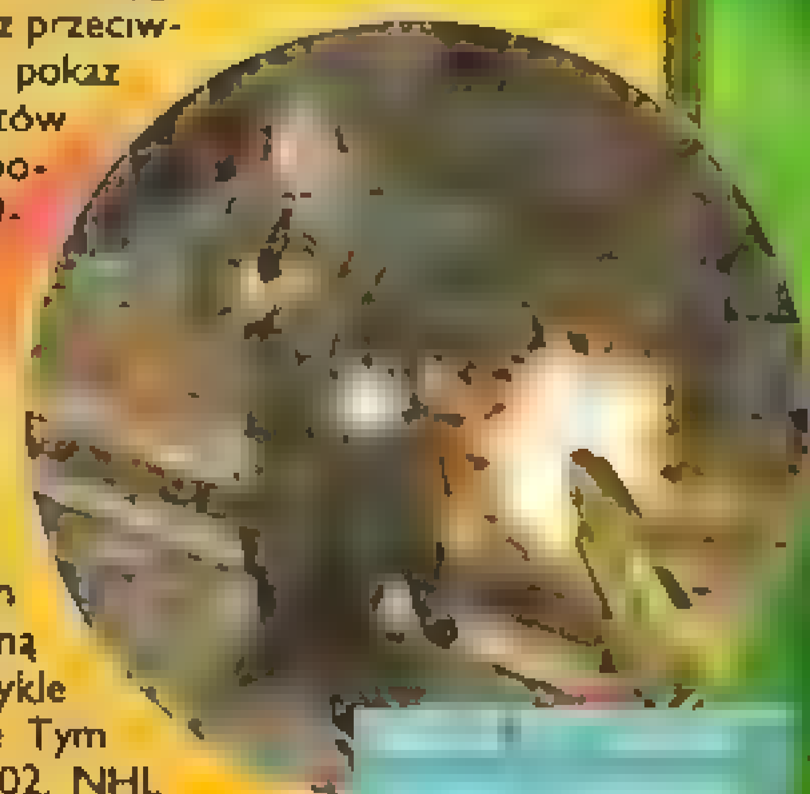
PROJECT NOMADS będzie imponować bardzo dokładnie opracowaną grafiką 3D.

Grę przygotowano z myślą o PC, ale prawdopodobnie ukaże się też wersja tego programu na konsolę X-box. CDV zapowiada, że program trafi do sklepów najprawdopodobniej w połowie przyszłego roku.



EA PLAY

Największy światowy koncern multimedialny – Electronic Arts – zaprezentował na ECTS tylko jeden tytuł: strategiczną grę ANNO 1503, będącą rozwinięciem bestsellerowego ANNO 1602. Nie oznacza to jednak, że Electronic Arts zrezygnował z przedstawienia własnej oferty. Wręcz przeciwnie! Firma przygotowała w Londynie pokaz opracowywanych właśnie produktów. Dziennikarze z całego świata mogli zapoznać się z takimi tytułami, jak COMMAND&CONQUER: RENEGADE, RED ALERT: YURI'S REVENGE czy niecierpliwie oczekiwany ALLIED ASSAULT: MEDAL OF HONOR i rozszerzenia do bijących rekordy popularności Simów. Po raz pierwszy tak szerokiemu gronu odwiedzających zaprezentowano grę o przygodach Harry'ego Pottera, przygotowywaną w wersjach na PS 2, GBA i PC. Jak zwykle silną reprezentację miały gry sportowe. Tym razem można było obejrzeć FIFA 2002, NHL 2002, NBA LIVE 2002, MADDEN 2002, TIGER WOODS PGA TOUR 2002 oraz KNOCKOUT KINGS.



RAGE w ataku

...e będą wymagać refleksu

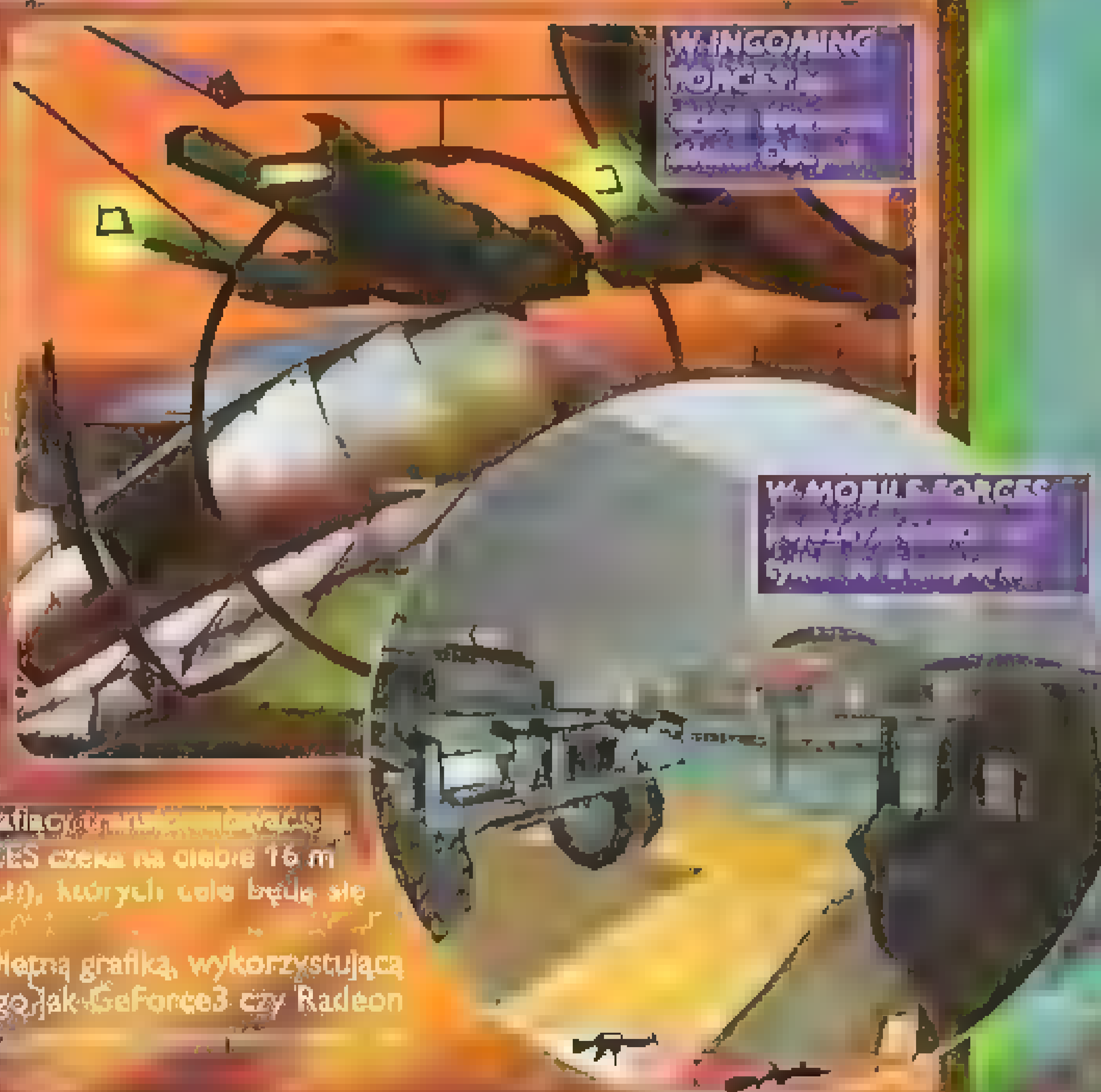
Z [illegible]

...prędkością podniesie twój poziom adrenaliny.

W grze będziesz mógł wziąć udział we wszelkiego rodzaju rozgrywkach typowych dla FPS, takich jak deathmatch, capture the flag czy domination. Zabawa będzie się odbywać na 12 ogromnych poziomach o zróżnicowanej scenografii. Program zobaczysz w wersji na PC już wiosną 2002 roku, a w wersji na X-box trafi on do sklepów na gwiazdkę 2002.

INCOMING FORCES [illegible] utrzymaną w konwencji science-fiction. Wcielisz się w niej w rolę dowódcy O...cych, którzy muszą się wycofywać pod n...porem ziemskiej armii. Do dyspo...będziesz miał kilka rodzajów czołgów, [illegible] ...porazd potrafiący transformować się z czołgu w samolot. W INCOMING FORCES czeka na ciebie 16 m...sji (ich akcja toczy się w czterech światach), których cele będą się zmieniały w miarę rozwoju akcji.

INCOMING FORCES ma imponować świetną grafiką, wykorzystującą możliwości sprzętu najwyższej klasy, takiego jak GeForce3 czy Radeon [illegible] sklepów w lutym 2002 roku.



W INCOMING FORCES [illegible]

W MOBILE FORCES [illegible]

MOBILE FORCES [illegible] UNREAL TOURNAMENT [illegible]

CURSE: THE EYE OF ISIS

Mumie, duchy i inne paskudztwa

F[illegible] Asylum [illegible]



Mumie, ożywione posągi i inne paskudy staną na drodze twego bohatera.

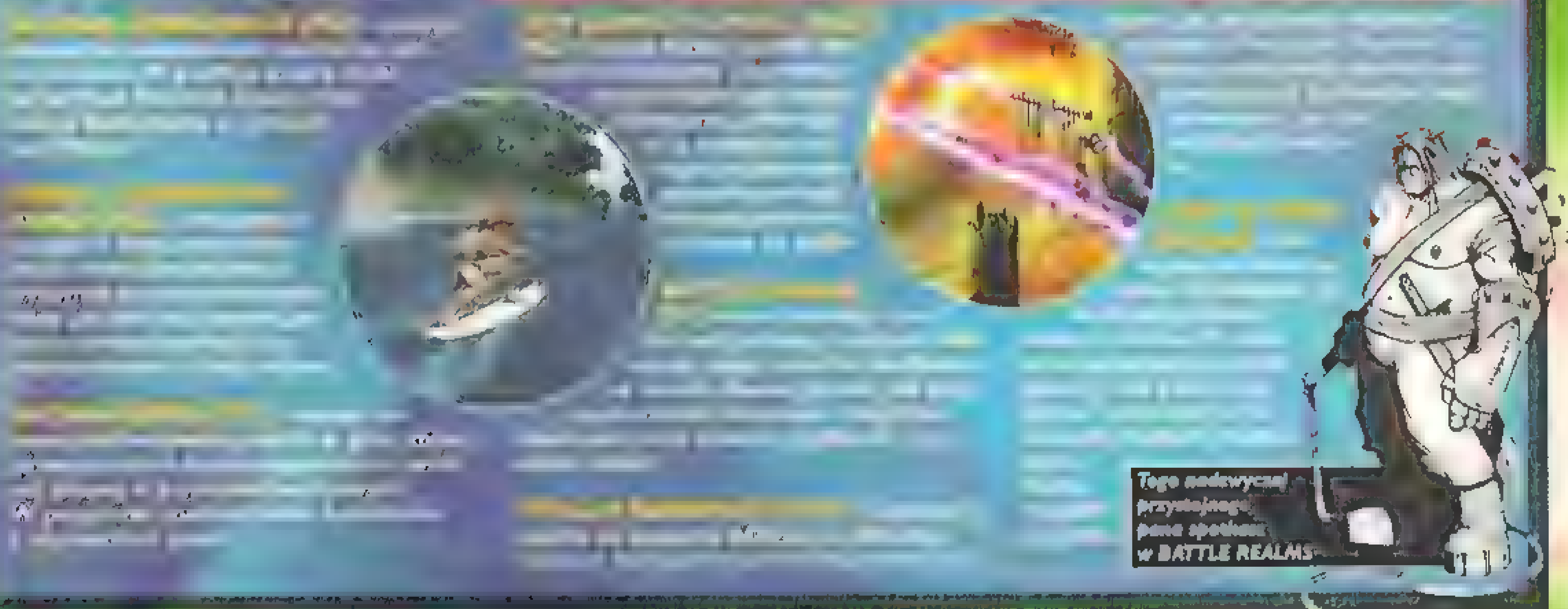


...głową i poruszającej się z ogromną dynamiką. Asylum pracuje nad [illegible] spodziewać najwcześniej pod koniec 2002 roku.



Dynamiczna akcja i zabójcza walka mają przyciągnąć do gry także miłośników rozrywki konsolowej.

OFERTA UBISOFT



Tego nadzwyczaj przystojnego pana spotkasz w BATTLE REALMS.

Tekst: Jacek „Bandall" Piekara

Wasze TOP 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni

1. Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Brzydal Diablo dzięki wsparciu Pana Ciemności utrzymał się na czele listy

2. The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
Małe ludziki nie zamierzają spuścić z tonu. Trzymają się ściślej czołówki już od roku!

3. Heroes Of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
Nowe Heroes Chronicles nie cieszą się taką popularnością jak część trzecia...

4. Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
Mroczne plemię staje się coraz bardziej dokuczliwe dla gier, które mają mniej fanów

5. Quake 3 Arena
ID SOFTWARE / LEM – PC
Już dziś wiadomo, że będzie część czwarta! Nic dziwnego, Quake 3 Arena to wielki przebój

6. Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY-IT – PC, PSX
Zaostrzony kodeks karny dał się we znaki złodziejom samochodów. Wpadli i spadli!

7. Worms Armageddon
TEAM 17/CD PROJEKT – PC, PSX, G...
Robaki są mniej groźne. Boją się Worms World Party? A może nowej gry w 3D!

8. Wrota Baldura 2
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
Jedna z najlepszych gier RPG wreszcie pokazała swoją klasę. Oby tak dalej!

9. Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
Zaskakujący skok w przód. Paskudnik nie ma zamiaru umrzeć, czy jak?!!

10. FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
Polska reprezentacja pojedzie do Korei! A rozentuzjazmowani kibice nie mają czasu grać

11. Driver
GT INTERACTIVE/PLAY IT – PC, PSX
Pan kierowca tym razem wrzucił wsteczny. Najwyraźniej zagalopował się, biedaczysko

12. Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
Wakacje się skończyły, ale nie dla Larry'ego. W tej grze słońce grzeje nawet w nocy!

13. Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
Gra spada, jakby spadochronu zapomniała. Kto nie przestrzega zasad BHP, ma za swoje!

14. Driver 2
GT INTERACTIVE/PLAY IT – PSX
Druga część wielkiej, miejskiej wycieczki nie pojawi się na PC. A szkoda. To świetna gra!

15. Tony Hawks Pro Skater 2
ACTIVISION / LEM – PC, PSX, GBC
Co prawda, to lato należało do Sama i hulajnogi, jednak i deskorolka cieszyła się popularnością

16. Unreal Tournament
EPIC / LEM – PC, DC
Król trójwymiarowych strzelanin wrócił do akcji i jest nierzeczywiście wściekły!

17. Tomb Raider 5
EIDOS / IM GROUP – PC
Gracze siedzą w kinach i pochłaniają góry popcornu, zamiast wspominać Larę Croft

18. Colin McRae Rally 2.0
CODEMASTERS/CD PROJEKT – PC, PSX
Mistrz kierownicy ucieka goniącym go zawodnikom. Nawet Porshe nie dało mu rady!

19. Deluxe Ski Jump
MEDIAMONT – PC
Jussi Koskela, autor tej wspaniałej gry, obiecał wypuścić zimą jej trzecią część!

20. Grand Theft Auto
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
Tak stara gra musiała kiedyś stracić swoich fanów. Wszyscy złodzieje grają dziś w Sdng!

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów, zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem, są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez:



TOP 5 GAME BOY

1. **Pokemon Gold** – NINTENDO
2. **Mario Tennis** – NINTENDO
3. **Grinch** – NINTENDO
4. **Mumia** – NINTENDO
5. **Pokemon Red** – NINTENDO





Heroes of M&M 3

3

Grupa pościgowa

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów!

21 **C&C: Red Alert 2** WESTWOOD / IM GROUP – PC

22 **Sim City 3000** MAXIS / IM GROUP – PC

23 **Black & White** EA / IM GROUP – PC

24 **Half-Life** SIERRA / PLAY IT – PC

25 **Faraon** SIERRA / PLAY IT – PC

26 **FIFA 2000** EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX

27 **Tekken 3** NAMCO / SONY – PSX

28 **Tomb Raider 4** EIDOS / IM GROUP – PC, PSX

29 **Need 4 Speed:Porshe** EA / IM GROUP – PC, PSX

30 **Tropico** POP TOP / PLAY IT – PC



NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 **Alien Nations 2**
JOWOOD / CD PROJEKT –

O ALIEN NATIONS 2 pisaliśmy już w numerze 13/2001, kiedy to mieliśmy przyjemność przedstawić Wam pierwsze wrażenia z gry. Teraz nadszedł czas na recenzję i to od razu w polskiej wersji językowej. Mamy nadzieję, że przypadnie Wam do gustu i będziecie dobrze się bawić



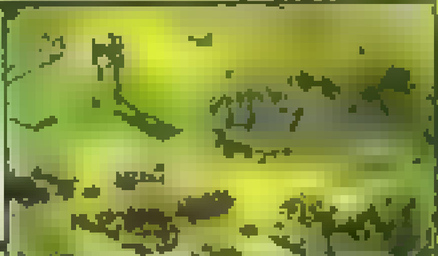
2 **Schizm**
LK AVALON – PC

Na tę grę czekaliśmy dosyć długo, na szczęście okazało się, że warto było. Wspaniały tytuł przygotowany przez polską ekipę!



3 **Sudden Strike Forever**
CDV / IM GROUP – PC

Pojawia się kolejny dodatek do kolejnej gry. To ostatnio już norma, ale nowe misje do tego tytułu warto poznać bliżej



4 **Madden NFL 2002**
EA / IM GROUP –

Ten sport nie jest jeszcze zbyt popularny w Polsce. Co innego w USA. Ale na komputerze prezentuje się bardzo dobrze



5 **NHL 2001**
EA / IM GROUP – PC

Co roku na sklepowe półki trafia kolejna edycja tego tytułu, jak zawsze dopracowana i godna polecenia



SIEDMIU WSPANIAŁYCH



Oto lista wszechczasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej Waszych głosów!



1 **Diablo 2**
Ten pan w kapturze wygląda nieładnie. Mamo! Ja sie boję!!





2 **GTA 2**
Ściga brzydala w kapturku i ściga, a dogonić nie może



3 **The Sims**
Simsy są zmęczone walką. Czas na dodatek The Sims. Emerytura?





4 **Worms Armageddon**
Choć robaków jest od groma, to i tak nie przebiły Simsów. Buuu!



5 **Quake 3**
Unreal Tournament zaczyna naciskać. Panie Quake, do boju!





6 **Driver**
Akcja Lato już się zakończyła, znów można dać gaz do dechy!



7 **FIFA 2001**
Koreo, drżyj! Japonio, bój się! Nadchodzi reprezentacja Polski!





JEKYLL & HYDE

Twórcy gier komputerowych coraz częściej sięgają po wielką literaturę. Tym razem pracownicy Cryo opowiedzą baśń o bestii ukrytej w każdym z nas...

Kto to zrobił?

In Utero

Ta paryska firma już od kilku lat współpracuje z Cryo Interactive. Jej programiści przygotowali trójwymiarowy silnik, na którym działała ODYSEJA i RYCERZE KRÓLA ARTURA, a obecnie doszlifowują mroczną platformówkę EVIL TWIN. Czyżby więc gustowali w horrorach?



Na długiej liście zjawisk pozbawionych sensu zaraz po klasówkach z matematyki, a przed szpinakiem i chodzeniem spać o godzinie 22 – przycupnęły porwania. I te rzeczywiste, i te filmowe, kończą się zwykle źle dla porywaczy. Przeważnie giną oni od policyjnej kuli lub trafiają na długie lata do więzienia. Nic więc dziwnego, że wśród przestępczej braci mają opinię osobników wyjątkowo głupich.

Takim właśnie człowiekiem jest czarny charakter gry JEKYLL & HYDE, niejaki Burnwell. Facet ów spędza przymusowe wakacje w XIX-wiecznym szpitalu psychiatrycznym, prowadzonym przez doktora Henryka Jekylla. Jego marny żywot wypełnia jedzenie i spanie. Pewnego dnia jednak udaje mu się zmylić czujność ochroniarzy i za pomocą tajemniczego specyfiku wprowadzić pozostałych pacjentów w ekstatyczny szał. Szpital pogrąża się w chaosie, a wtedy Burnwell porywa ukochaną córkę Jekylla, Laurę, i ukrywa się z nią w zakamarkach budynku. Przerażony ojciec rusza na odsiecz.

Trzeba przyznać, że przestępca świetnie zaplanował akcję. Przewidział ją w najdrobniejszych szczegółach, myśląc, że w ten sposób uniknie wpadki. Ale gdzie tam! Gdyby Burnwell choć raz sięgnął po książkę Roberta Louisa Stevensona, wiedziałby, że doktor Jekyll to prawdziwy naukowiec-wynalazca. Prowadzone przez niego w latach 80. XIX-wieku badania udowodniły dwoistość natury ludzkiej. Napar, który Jekyll wówczas przygotował, na kilka godzin zamieniał człowieka w krwiożerczą bestię, nazwaną potulnie panem Hyde'm. Przerażony wynikami swego eksperymentu doktor poprzysiągł, że już nigdy nie skosztuje czarodziejskiego wywaru. Ale porwanie jego córki zmieniło sytuację...

Akcja JEKYLL & HYDE dzieje się więc kilka lat po wydarzeniach opisanych na kartach powieści. Jej główny bohater, nieco zwariowany doktor-dżentelmen, rusza odbić Laurę z rąk szaleńca, a gracz pomaga mu walczyć z przeciwnościami losu. Sposób, w jaki to robi, z pew-



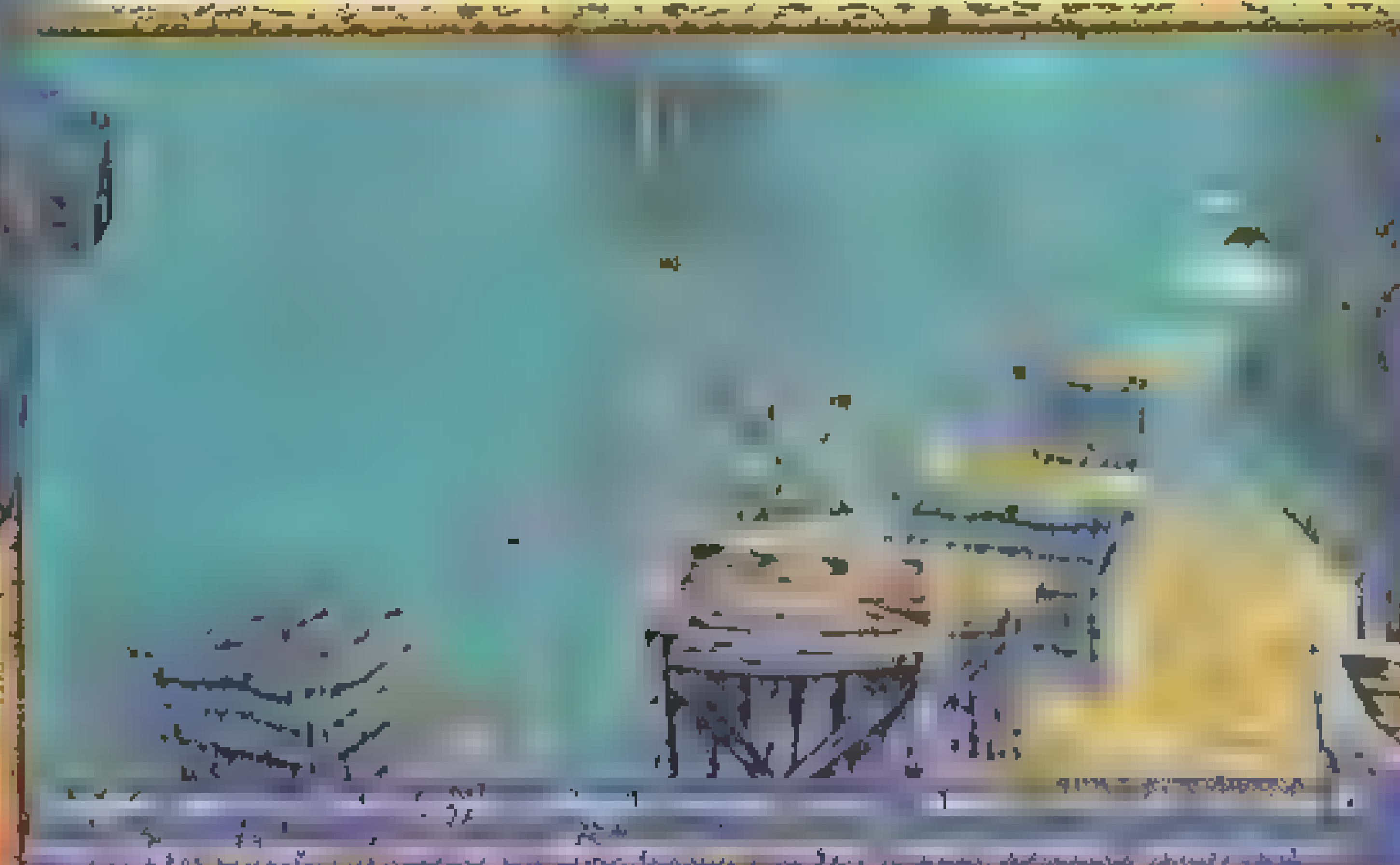
nością ucieszy miłośników przygód Lary Croft. Gracz obserwuje bowiem Jekylla zza jego pleców, może zmusić go do biegu, skoku, wspinania się, wreszcie do użycia znalezionego przedmiotu. Ponadto doktor traktuje przeciwników laską, a w razie potrzeby stosuje środek uspokajający. Może też łyknąć tajemniczego naparu i na parę chwil zamienić się w pana Hyde'a, człowieka (chyba...) o olbrzymie, sile skoczności.

Bardzo ciekawie prezentuje się grafika JEKYLL & HYDE. Tworzą ją przyzwoicie animowane postacie i w pełni trójwymiarowe pokoje, ozdobione wysokiej jakości teksturami. Ich kształty są jednak dalekie od naturalnych. Dziwnie powyginane deski i potężne, półkoliste komnaty przywodzą na myśl gotyckie zamki, w których niegdyś mieszkały trolle. Powywracane łóżka z pierzynami w fabanki, kolorowe witraże rozświetlające mrok nocy i nieliczne latarenki rzucające skąpe promyki światła potęgują nastrój niepewności. Sami pacjenci wyglądają jak żywcem wyjęci z kart horroru. Przerażające, jajowate głowy, zdeformowane twarze i garby czynią z nich prawdziwe monstra. Jekyll też nie wygląda lepiej. Potężne bary, czarny, wiktoriański garnitur i podłużna twarz z wysuniętą do przodu szczęką upodobniają go do dzieła jego kolegi po fachu, lekarza medycyny, Frankensteina. A pan Hyde przypomina wyjątkowo złośliwą karykaturę goryla. Koszmar!

Gra jest utrzymana w mrocznych kolorach brązu, szafiru, sepii i czerwieni, ale brakuje w niej mrożących krew w żyłach zwrotów akcji i tajemniczej muzyki. A właśnie te elementy najlepiej sprawdzają się w horrorach!

Wersja beta, którą CLICK! testował, zawierała sporo błędów. Program wyłączał się i zacinał, a bohater czasem zapadał się pod ziemię. Kamera nie zawsze słuchała gracza i miała trudności z pokazywaniem obiektów, znajdujących się za zakrętem. Brakowało też możliwości zapisu gry w dowolnej chwili; każdy z etapów podzielony został na scenki i utrata życia powodowała powrót do ostatnio rozpoczętej. Co gorsza, walki były proste i sprowadzały się do ciągłego naciskania klawisza odpowiadającego za machanie laską, a jęki pacjentów najzwyczajniej w świecie denerwowały.

Czy JEKYLL & HYDE odniesie sukces, czy polegnie w walce z podobnymi pod względem gatunkowym hitami, takimi jak GALLEON, PROJECT EDEN czy bardziej nastawionymi na akcję MAX PAYNE? Cóż, wszystko w rękach programistów In Utero. Jeśli zdołają oni poprawić grafikę i stabilność gry, dorzucą odpowiednią muzykę i podkręcą tempo rozwoju akcji, ich dzieło może okazać się sukcesem. Ale do tego wiedzie jeszcze bardzo długa droga.





...ki, podcienie i sklepienia krzyżowe. ...dzi się czyste Zło!

Internet

Adres: www.in-utero.com

Strona zawiera tylko bardzo podstawowe informacje o grze. Więcej dowiesz się u dystrybutora pod adresem www.dreamcatchergames.com

Jekyll & Hyde

79 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

Grafika | Dźwięk | Frajda

Dobrze znany bohater, dużo biegania, skakania, niezbyt skomplikowane sterowanie

Przeciętna grafika, dźwięk, uproszczone walki, mało zróżnicowane lokacje

Gra JEKYLL & HYDE nie będzie aż tak dobra, jak znana książka Roberta Stevensona, ale z pewnością znajdzie swoich wielbicieli

Alien Nations 2

Gra dla całej rodziny. W twoim państewku wszystko działa jak w zegarku, a mieszkańcy są szczęśliwi i cieszą się dobrym zdrowiem



Mieszkańcy twojego osiedla żyją sobie po malutku – pracują, jedzą,

Iwan Groźny, a tak naprawdę, to jego zły brat bliźniak i krewny Królika

O serii THE SETTLERS słyszeli już chyba wszyscy. Co do pierwszej części gry, to może nie każdy widział ją kiedykolwiek na oczy, lecz kolejne jej odsłony sprzedawały się już w wielomilionowych nakładach na całym świecie. Niewątpliwie THE SETTLERS jest – na równi z serią BATTLE ISLE – bodaj głównym towarem eksportowym „komputerowych" Niemiec. Obie serie pochodzą zresztą z tej samej wytwórni, z Bule Byte Software, która zjednała sobie rzesze fanów na całym globie. Niemiecki Blue Byte, opracowując serię gier o Osadnikach, stworzył bowiem coś na kształt nowego gatunku gier komputerowych, pokrętny konglomerat SIM CITY i CIVILIZATION, okraszony cukierkową grafiką oraz tym czymś, co nie pozwala wstać od peceta, chociaż zbolały kręgosłup jęczy i skrzypi (uffff).

W szkole wykształcisz nowe pokolenia specjalistów od wszystkiego

ALIEN NATIONS 2 to kontynuacja idei zapoczątkowanej przez THE SETTLERS. Pomysł i realizacja przywodzą na myśl dzieło Blue Byte, jej twórcy zaś – JoWood – pochodzą z tego samego kręgu językowego. Niby nic z tego nie wynika, ale te podobieństwa staną się bardziej wyraźne, gdy włączysz grę – a przecież z pewnością grałeś już wcześniej w którąś z czterech czy pięciu (nie sposób zliczyć tych wszystkich dodatków) części THE SETTLERS. Jeżeli jesteś fanem tej serii, to ALIEN NATIONS 2 wciągnie cię na miesiąc albo nawet na dłużej. Jeśli jednak – oględnie rzecz ujmując – nie przepadasz za



...fosforu i ości możesz spokojnie je łowić, a potem zjadać lub sprzedawać



Zanim powstanie dumne zamczysko, należy postawić solidny fundament. Każdy dobry robotnik ci to powie...



Amazonki są ubrane w mniej lub bardziej gustowne bikini. Ten skąpy strój nie prze-

Osadnikami, to nie masz co liczyć na to, że przetrzymasz choćby misję treningową. Prawdopodobnie po prostu uśniesz z nudów.

Tak się jakoś złożyło, że termin „gra strategiczna" układał się w umyśle niepokojąco blisko takich terminów, jak „wielka wojna", „desant w ogniu" czy „wjazd tysiącem wojów do bazy wroga". **ALIEN NATIONS 2 okazuje się wprawdzie rasową grą strategiczną, jednakże nie masz co marzyć, że twój taktyczny geniusz znajdzie tu pole do popisu.** Nic z tego – w ciągu całej zabawy, raz, no, może pięć razy, wyślesz kilku rycerzy na patrol albo coś w tym stylu. I to niestety już wszystko. Jeśli nęci cię natomiast zbudowanie świetnie prosperującego osiedla z pełną infrastrukturą, efektywną siecią dróg oraz zerowym bezrobociem, to nowa gra JoWood będzie strzałem w dziesiątkę. Ten jej element został bowiem zrealizowany wręcz po mistrzowsku.

W tradycyjnych RTS-ach produkujesz miliony zastępów piechoty czy grenadierów, a w ALIEN NATIONS 2 tworzysz kamieniarzy, drwali, tragarzy i budowniczych na nie mniejszą skalę. Chociaż wątek militarny został tu potraktowany „po macoszemu", to atmosfera gry jest straszna i brutalna. Walka toczy się tutaj nie na żarty – chodzi przecież o przestrzeń do życia, do produkcji i rozwoju, o coś, co przez lata określano złowieszczym mianem „Lebensraum". W grze nie grozi ci jednak frustracja, której doświadczasz w tradycyjnych RTS-ach, kiedy to przeciwnik wybija cały oddział twych doborowych strzelców. Tutaj przekonasz się, jakie to uczucie, gdy wróg stawia na środku twojej wioski swoje magazyny albo kopalnie, a tobie nie pozostaje nic innego, jak tylko... bezsilne przyglądanie się temu. Prawdziwie ofensywne jednostki będą bowiem dostępne dopiero na wyższych poziomach rozwoju.

Zresztą w pewnym momencie gry wznoszenie kolejnych budowli stanie się wręcz twoją obsesją. Będzie ci przyświecał „szlachetny" cel: uniemożliwienie wrogowi wybudowania czegokolwiek w tym miejscu. To dopiero paranoja, panie i panowie!

Przed rozpoczęciem zabawy możesz oczywiście wybrać plemię, którym będziesz dowodził. Chociaż w ALIEN NATIONS 2 dostępne są trzy nacje, to tak naprawdę nie różnią się one od siebie prawie niczym. Budynki są z reguły takie same, tak samo się nazywają i te same funkcje pełnią. Różnice pojawią się na wyższych poziomach rozwoju, kiedy to np. klocowaci Pimmonsowie mogą stawiać Fabryki Nawozu, a robaczywi Sajiki – Fabrykę Napoju Energetycznego (kolejny kamyczek do ogródka „gry dla całej rodziny" – Napój Energetyczny robi się z węży, a przecież większość gatunków węży znajduje się pod ochroną!). Są też w świecie ALIEN NATIONS 2 np. rośliny, które mogą zbierać tylko Amazonki, choć w praktyce nie ma to większego znaczenia, ponieważ każdy towar możesz kupić na targu.

Bardzo istotną rolę w grze odgrywa właśnie handel, obowiązkowo wzbo-

A oto sam Henryk Robal – przywódca dzielnych Sajiki. Też roboli

W ALIEN NATIONS cieszy fakt, że domki każdej nacji są bardzo urozmaicone.



Królowa przy Ratuszu. Nic dodać nic ująć. Piękny obrazek



Latające [illegible] (...) zawsze z radością z tobą pohandlują

Co buduje ten pan? Silos atomowy? Fabrykę nawozu? Rakietę na Marsa? A może sam zgadniesz?

gacony o element targowania się. Jeżeli nie opanujesz należycie tej umiejętności, nie dasz sobie rady nawet w drugiej misji. Pamiętaj, że nikt nie jest samowystarczalny, a wraz z rozwojem osiedla potrzeby twoich mieszkańców będą wzrastać. I tak na przykład na najwyższym poziomie rozwoju nie poradzisz sobie bez odpowiednich zapasów trunków w magazynie.

Budujesz, rozwijasz się, gromadzisz, co tylko możesz, a to, czego nie masz – kupujesz. Co ciekawe, w ALIEN NATIONS 2 istnieje prawo kosztów i podaży (jeżeli jakiś towar powszednieje, jego cena maleje). Ani na chwilę nie możesz zapomnieć, że twoim zadaniem jest zapewnienie wszystkim mieszkańcom dachu nad głową, pracy oraz możliwości zjedzenia codziennie ciepłego posiłku w gospodzie. Wiedz też, że samopoczucie mieszkańców może się pogorszyć, jeśli w twoim mieście będą grasować przestępcy lub dzikie zwierzęta. Niewykluczone, że twoich mieszkańców dopadną choroby. To jednak nie wszystkie nieszczęścia, jakich powinieneś się spodziewać. Gdy któremuś z twoich ludzi będzie u ciebie źle, może zostać przestępcą (pół biedy, jeśli masz komisariat i pana policjanta) albo też spakować rzeczy i odjechać w siną dal (to już cała bieda – zainwestowane w tego człowieka czas i pieniądze przepadły, a ty musisz wyszkolić nowego specjalistę). A ponieważ, jak uczy doświadczenie, trudno wszystkim dogodzić, czeka cię nie lada wyzwanie. Tak czy owak, przygodę z ALIEN NATIONS 2 warto zacząć od poprowadzenia Amazonek – mają względnie najmniejsze potrzeby (przynajmniej na czas pierwszego poziomu rozwoju).

ALIEN NATIONS 2 to tytuł wymagający, z całą pewnością nie dla początkujących graczy. Brakuje trochę regulowanego poziomu trudności, gdyż – poza misjami treningowymi – gra nie przewiduje dla nikogo taryfy ulgowej. ALIEN NATIONS 2 może się pochwalić doprawdy cudną grafiką. Wszystko jest tu kolorowe i dopracowane. Dużą przyjemność sprawia samo patrzenie na świat, który doskonale udaje, że jest żywy: króliczki strzygą uszami, antylopy biegają po polach, liście jabłoni powiewają na wietrze, rybki wesoło pluskają się w rzece. Mogłaby to być gra dla całej rodziny. Do tego wizerunku zdecydowanie nie pasuje jednak to, że króliczki, antylopy i rybki zostaną przerobione na – mniej lub bardziej kaloryczne – jedzonko (a gdzie miłość do zwierząt i wegetarianizm?!!). Okolicznym drzewom też nie będzie dane spokojnie rosnąć, gdyż mieszkańcy zrobią z nich deski, a wszystko inne, jeżeli nie zostało na stałe przybite gwoździami do ziemi, trafi do magazynów. Wszystkim tym wspaniało-

Znasz już domki na kurzej łapce i chatki z piernika. Teraz czas na coś nowego

I pamiętaj, że Wielki Brat zawsze czuwa!

...poezje można wymyślić do takiego obrazka!! Toż to sielanka na maxa!

Świat ALIEN NATIONS 2 to nie tylko lasy i jeziora, ale też kilometry pustyń.

Kto to zrobił?

JoWood Productions Software AG

Twórcy, wydawcy i dystrybutorzy gier z Austrii. Na swoim koncie mają co najmniej kilka udanych tytułów – THE NATIONS dla GBC, JA2 UNFINSHED BUSINESS, TRAFFIC GIANT, THANDOR: THE INVASION. No i ALIEN NATIONS 2. Jest w czym wybierać.

ściom przyglądasz się przeważnie z bliska, gdyż przy oddaleniu obrazu ALIEN NATIONS 2 zdradza tendencję do zwalniania. Sytuację ratuje zmniejszenie rozdzielczości pulpitu Windows, co nie zmienia jednak faktu, że specjaliści od silnika graficznego gry mogli się bardziej postarać.

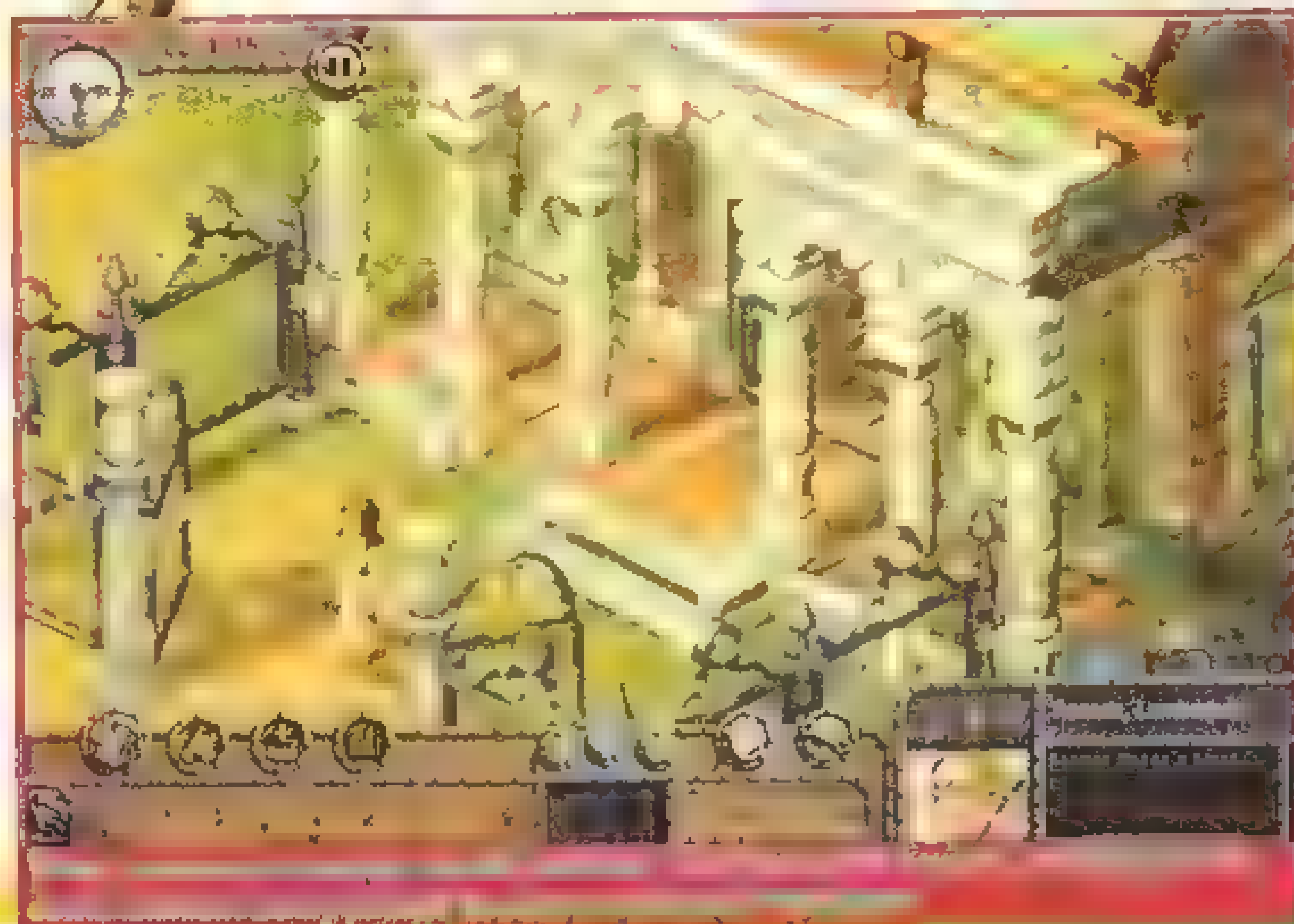
Graczy nieznających języka angielskiego (połowa mieszkańców kraju?) ani niemieckiego (wszyscy mieszkańcy kraju?) ucieszy z pewnością fakt, że program został spolszczony, w dodatku całkiem nieźle. Rybak plemienia Pimmonsów określany został wprawdzie jako „łódź rybacka", ale poza tym jednym niewypałem trudno byłoby mieć jakieś zastrzeżenia. Poza tym tytuł jest sprzedawany w zestawie, w skład którego wchodzi pierwsza część ALIEN NATIONS (też po polsku) oraz podkładka pod mysz z motywem z gry. A wszystko to za 99 zł. Kwota ta nie jest mała, ale gdy weźmie się pod uwagę, jakie dodatkowe atrakcje zawiera pudełko, można pokusić się o kupno i zasiąść przed komputerem na wiele godzin udanej zabawy.

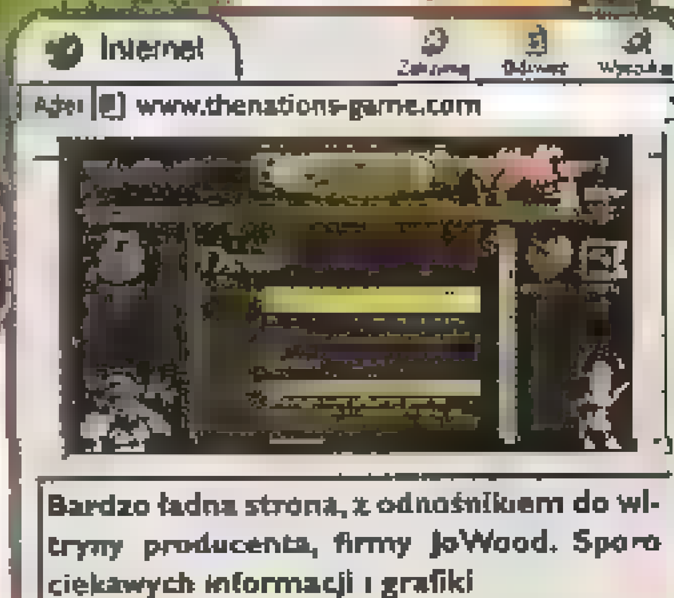
Jaki jest zatem ostateczny werdykt dwunastu przysięgłych? ALIEN NATIONS 2 może spodobać się wszystkim fanom serii THE SETTLERS, lecz całej reszcie młodych ludzi, lubujących się w twórczości Eminema i dynamicznej rozgrywce, ALIEN NATIONS 2 nie przypadnie raczej do gustu. To pozycja dla „dłubaczy", którzy – co bardzo istotnym faktem jest – dysponują mnóstwem wolnego czasu. Gdy ALIEN NATIONS 2 już cię wciągnie, niełatwo ci będzie uwolnić się od gry.

Trudno zgadnąć, czy to domek mieszkalny, czy ... barki. Wygląda intrygująco

...jaszczurki dziewczę to Szefowa Amazonek

To zadziwiające, że w tej grze wszyscy chcą pracować i to ...





Bardzo ładna strona, z odnośnikiem do witryny producenta, firmy JoWood. Sporo ciekawych informacji i grafiki

PL

Alien Nations 2

99 zł | JoWood / CD Projekt | 1 / multiplayer

Min: Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
Zal: Pentium 450MHz, 128 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

Ładna grafika, bogaty świat, dużo animacji, klimat, cena i fanty w pudełku

Nudne motywy muzyczne, małe różnice między rasami, ogólny brak polotu

Wersja angielska może się podobać miłośnikom gier, ale tylko fanom, przede wszystkim wśród amatorów tego typu RTS'ów

4

WERSJA POLSKA

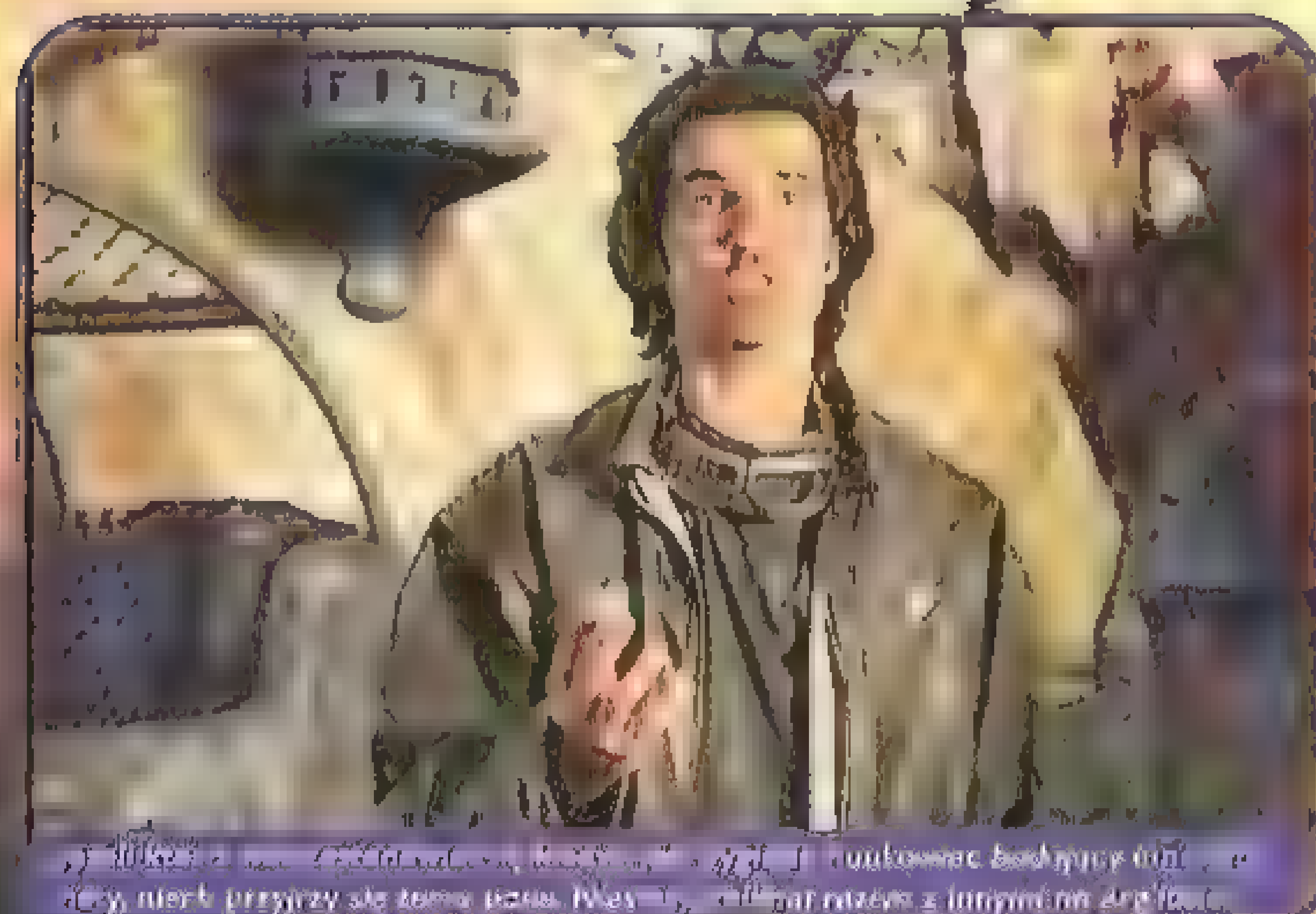
Dobre spolszczenie. W pudełku znajdziesz pierwszą część gry po polsku i podkładkę pod mysz.

4

Tekst: Anzelmo von Dirk

Obca planeta, niewyjaśnione zjawiska, ludzie, którzy zaginęli bez śladu... Brzmi bardzo interesująco, prawda?

W konkursie CLICKA! i firmy LK AVALON możecie wygrać płyty z muzyką z gry! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 27 IX 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Iloma bohaterami możesz kierować w grze?



[illegible] naukowiec będący tu [illegible] niech przyjrzy się temu panu. [illegible] razem z innymi na [illegible]

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

Gdy w drugiej połowie XXI wieku ludzie zaczęli zdobywać nieznane regiony galaktyki, wydawało się, że wszystko w przyrodzie zostało już zbadane i nic nie może cię zaskoczyć. **W roku 2083 na planecie Argilus wylądowała pierwsza ekspedycja. Odkryto tam miasta, fabryki i inne, jeszcze bardziej zadziwiające, konstrukcje, ale... wszystko to okazało się wyludnione.** W wielu domach znaleziono ślady niedawnej aktywności – kubki z niedopitymi napojami, niedokończone notatki, niepozamykane drzwi wejściowe... Tak, jakby w jednej chwili wszyscy mieszkańcy planety po prostu rozpłynęli się w powietrzu.

Kilka miesięcy po pierwszym locie na Argilusa wysłano na jego powierzchnię grupę 100 naukowców i zbudowano dla nich bazy. **Niedługo potem, w kierunku planety zmierza statek zaopatrzeniowy z dwoma pilotami na pokładzie – to właśnie główni bohaterowie SCHIZM, których poczynaniami przyjdzie ci kierować.** Na orbicie Argilusa usiłujesz nawiązać kontakt z placówkami naukowymi, lecz wszystkie milczą jak zaklęte. Na domiar złego, w pewnym momencie na statku wysiadają wszystkie systemy i jedynym wyjściem z sytuacji okazuje się awaryjne lądowanie w kapsule ratunkowej. Witaj na Argilusie!

Po wyjściu z kapsuły twoim oczom ukazuje się przepiękny, nieziemski krajobraz. Oprawa graficzna stanowi, bez dwóch zdań, najmocniejszą stronę tej gry, chociaż nie jest jedynym znakomicie wykonanym elementem. SCHIZM, można by rzec, został przygotowany nieco „nierówno” – niektóre rzeczy zrobiono wręcz rewelacyjnie, inne z kolei – całkiem przeciętnie. **Już w pierwszych minutach grania zadziwią cię prześliczne krajobrazy Argilusa. Grafikom, którzy nad nimi pracowali, należą się duże brawa. Świetnie zrobione zostały przede wszystkim efekty specjalne.** Szczególnie duże wrażenie robią refleksy zachodzącego słońca na wodzie – to prawdziwe mistrzostwo. Bardzo ładnie prezentuje się niebo, choć wielka szkoda, że chmury nie poruszają się tak jak w UNREAL.

Na uwagę zasługują projekty poszczególnych lokacji (czyli tzw. design). Co chwila stajesz jak słup soli, żeby ponapawać się jakimś niesamowitym w dokiem, a na usta ciśnie ci się: „No nieźle! Alez chłopaki dali ognia!”. Najładniej wyszły wszelkiego typu panoramki (np. widok z balonu czy innego wysoko położonego miejsca) – bezbłędnie zachowano perspektywę, wszystko wygląda „jak żywe”. W większości przypadków bardzo dobrej jakości okazują się również tekstury, niekiedy natomiast szwankuje animacja. Część elementów (woda, postacie, maszyny) prezentuje się dobrze, lecz zdarzają się animacje wyglądające sztucznie (np. latające tu i ówdzie owady). Ale to drobiazgi niepsujące zbytnio znakomitego obrazu całości oprawy graficznej.

Nieco gorzej, niestety, wygląda już sprawa z dźwiękiem. **O ile muzyka została świetnie dopasowana do klimatu gry i do niej żadnych zarzutów nie można mieć, o tyle głosy lektorów zdecydowanie „kuleją”.** Postacie mówią jakoś bez przekonania, są zupełnie wyprane z emocji – ma się czasem wrażenie, że gość takim samym głosem powiedziałby „Ładną mamy dziś pogodę” i „Wczoraj w wypadku samochodowym zginęła cała moja rodzina”. Psuje to nieco klimat zabawy.



A jeston, trzeba przyznać, bardzo fajny. Pod względem założeń SCHIZM przypomina przygodówki z serii MYST, jednak okazuje się od nich o niebo ciekawszy. Argilus stanowi jedną wielką niewiadomą – pomimo iż na początku nic złego się nie dzieje, świadomość, że w miejscu, które zwiedzasz, zniknęło (a być może zginęło) wiele osób, powoduje dreszczyk niepokoju. Gracz staje się nerwowy w zasadzie bez konkret-



Olbrzymie latające [illegible] kilkaset metrów nad [illegible] zamieszkały Widoki są przepiękne [illegible]





nych przyczyn, jak w filmach Hitchcocka, a stan ten nasila się, gdy zaczynają go prześladować pojawiające się w najmniej spodziewanych momentach projekcje astralne (duchy?) zaginionych naukowców. Duchy te, choć z reguły przyjazne, mogą momentami napędzić niezłego stracha.

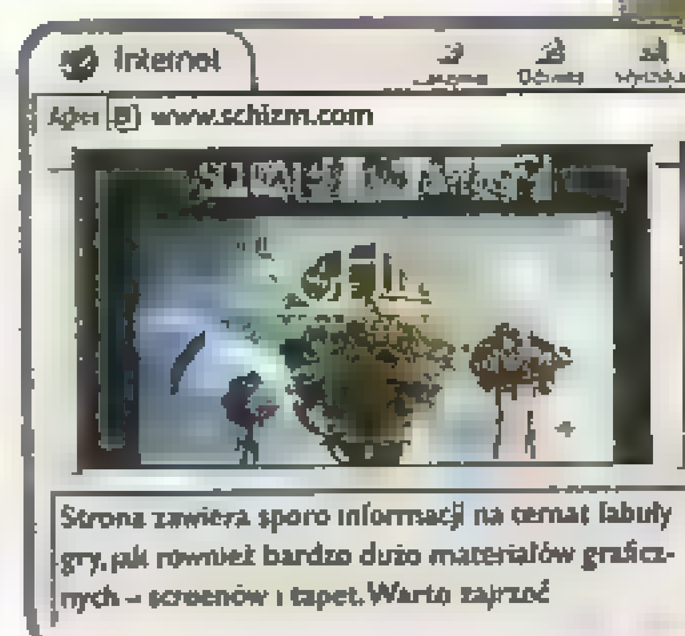
Wracając do klimatu, niezwykle zabawną rzeczą jest ironia całej sytuacji. Bohaterowie znajdują się na nieznanej planecie, na której każdy przedmiot stanowi zagadkę. Mówią sami do siebie: „Ciekawe dlaczego ci naukowcy zniknęli... Może coś uwolnili, może weszli nie tam, gdzie trzeba? Może coś włączyli?". Po czym idą (a właściwie idziesz) bez zmrużenia oka do przodu, znajdują jakąś dziwaczną maszynę i... oczywiście kręcą po kolei wszystkimi pokrętłami w desperackiej nadziei, że dowiedzą się, o co w tym wszystkim chodzi.

SCHIZM ma bardzo intuicyjny i wygodny interfejs, dzięki czemu gra się **naprawdę przyjemnie**. W każdej lokacji możesz obracać się o 360 stopni, zaś ścieżki, po których możesz się poruszać, są prerenderowane (jak w JOURNEYMAN'S PROJECT i innych grach przygodowych tego typu). W niektórych (stosunkowo nielicznych) lokacjach możesz spojrzeć w górę lub dół. Wielka szkoda, że nie we wszystkich – gra jest bowiem tak ładna, że bardzo często masz ochotę dokładniej przyjrzeć się jakiemuś miejscu.

W SCHIZM **grasz jednocześnie dwoma bohaterami – w dowolnym momencie możesz przełączyć na osobę, którą chcesz kierować.** To interesująca innowacja, która wnosi wiele świeżości do gry – jeżeli bowiem „przytkasz się" jednym bohaterem, możesz skupić się, dla odreagowania, na drugim. Podobnie jak w innych przygodówkach tego typu, w SCHIZM natkniesz się na mnóstwo łamigłówek logicznych o różnym stopniu skomplikowania. Jednak nie są to jedyne atrakcje – czekają cię oczywiście interakcje z innymi postaciami, operowanie przedmiotami itp.

SCHIZM to świetna przygodówka, ze wszechmiar godna polecenia. A w dodatku, co bardzo cieszy, jest to polska produkcja. Okazuje się, że również u nas może powstać tytuł, który przyciągnie graczy do komputerów na długie godziny. I czas ten na pewno nie będzie zmarnowany.





Strona zawiera sporo informacji na temat fabuły gry, jak również bardzo dużo materiałów graficznych – screenów i tapet. Warto zajrzeć

Kto to zrobił?

LK Avalon

Firma istnieje na polskim rynku od wielu lat. Do tej pory zajmowała się głównie wydawaniem niedrogich gier, choć w swoim dorobku ma także tak znaczące tytuły jak AD 2044 czy REAH. SCHIZM powinien pomóc jej w uzyskaniu mocnej pozycji na rynku

GBA	PC	XBox	PS	PL

Schizm

49,90 zł	LK Avalon	1 gracz

Min: Pentium II 333 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HD; Zal: Pentium III 400 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD

Grafika	Dźwięk	Frajda

+ Przepiękna grafika, wygodny interfejs, fajny klimat i ciekawa fabuła, ładna muzyka

– Marnie podłożone głosy lektorów, niezbyt imponujące intro, więcej wad nie pamiętam

SCHIZM jest jedną z najlepszych polskich gier (a może i najlepsza). Polecamy wszystkim, którzy lubią przygodówki.

5+

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal



Większa część zagadek logicznych w SCHIZM polega na rozpracowaniu, jak działa [illegible] powierzchni Argilusa przez nieznane istoty.

SUDDEN STRIKE FOREVER

II wojna światowa to wymarzony okres dla strategów. Dodatkowe misje do SUDDEN STRIKE postawią przed tobą prawdziwe wyzwania.

SUDDEN STRIKE przenosił cię na pola bitew II wojny światowej. W tej grze taktycznej twoim zadaniem było pokonanie przeważających sił wroga wykorzystując jedynie niewielką liczbę jednostek. Nie miałeś możliwości budowy bazy i rekrutacji nowych oddziałów, a jedyną pomoc stanowiły przychodzące w trakcie walki uzupełnienia. Idea gry, w której musisz polegać na swych umiejętnościach taktycznych oraz przebiegłości – została jeszcze mocniej zaakcentowana w dodatku FOREVER. Nie można bowiem ukryć, że gra jest dość trudna i postawi przed tobą nieliche wyzwania. Już pierwsze misje wymagają zaangażowania i koncentracji, a jakiekolwiek „odpuszczenie sobie" spowoduje błyskawiczną klęskę.


Oto baza, którą nie pogardzi żaden wytrawny dowódca

W SUDDEN STRIKE: FOREVER twoim zadaniem jest ukończenie czterech kampanii (każda składa się z trzech scenariuszy) przygotowanych dla Rosjan, Niemców, Aliantów i Amerykanów. Misje polegają zwykle na przeprowadzeniu bardzo konkretnych operacji (zajęcie określonego punktu, przejęcie konwoju, likwidacja wyznaczonego celu), w czasie których musisz liczyć na własne umiejętności, a nie przewagę liczebną.

Z tego względu niezwykle ważne staje się właściwe rozmieszczenie jednostek oraz zorganizowanie zwiadu i zlokalizowanie sił wroga. Następnie nadchodzi czas precyzyjnego ataku (najlepiej z kilku kierunków) przeprowadzonego na czele zróżnicowanych sił. W jego trakcie trzeba jednak pamiętać, że czasami możliwe jest wycofanie uszkodzonych pojazdów i ich naprawa na zapleczu.

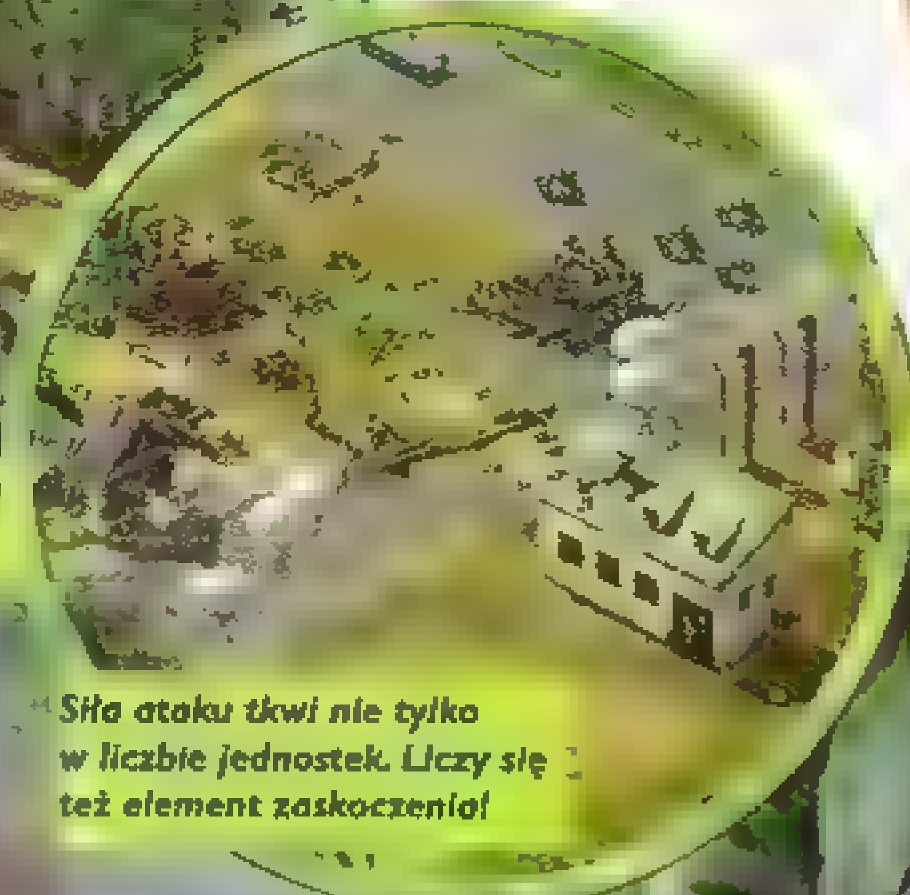

Twoi komandosi muszą wylądować na tyłach wroga i przeprowadzić dywersję.

SUDDEN STRIKE: FOREVER jest grą, która – wedle zamierzeń autorów – miała imponować sporą dawką realizmu. Jednak plany te powiodły się jedynie w niewielkim stopniu. Owszem, masz do czynienia z autentycznymi jednostkami z czasów II wojny światowej, pola walki zostały przygotowane z dbałością o scenograficzne detale, czas życia jednostek na polu bitwy jest bardzo krótki, a inteligencja komputerowego wroga nie najgorsza.

Grając, musisz zwracać uwagę na wiele aspektów: minowanie i rozminowywanie szlaków, ochronę przed atakami z powietrza, przeprowadzanie natarć za pomocą zróżnicowanych sił, dbałość o jednostki oraz powstrzymanie się od wysyłania ich na samobójcze misje.

Jednak jeden element tej gry może doprowadzić do prawdziwego szału. Jest to sposób poruszania się jednostek. Po pierwsze, twoje oddziały potrafią znajdować sobie najdziwniejsze drogi dotarcia do wyznaczonego im celu i musisz bez przerwy ich pilnować. Po drugie, nie masz możliwości tworzenia zwartych oddziałów oraz formacji. Twoje pojazdy i piechota suną na wroga niczym jakaś


Areną walk w SS: FOREVER są nie tylko leśne gęstwiny, czy zlodowaciałe rosyjskie równiny, lecz również spokojne wsie i miasteczka


Siła ataku tkwi nie tylko w liczbie jednostek. Liczy się też element zaskoczenia!

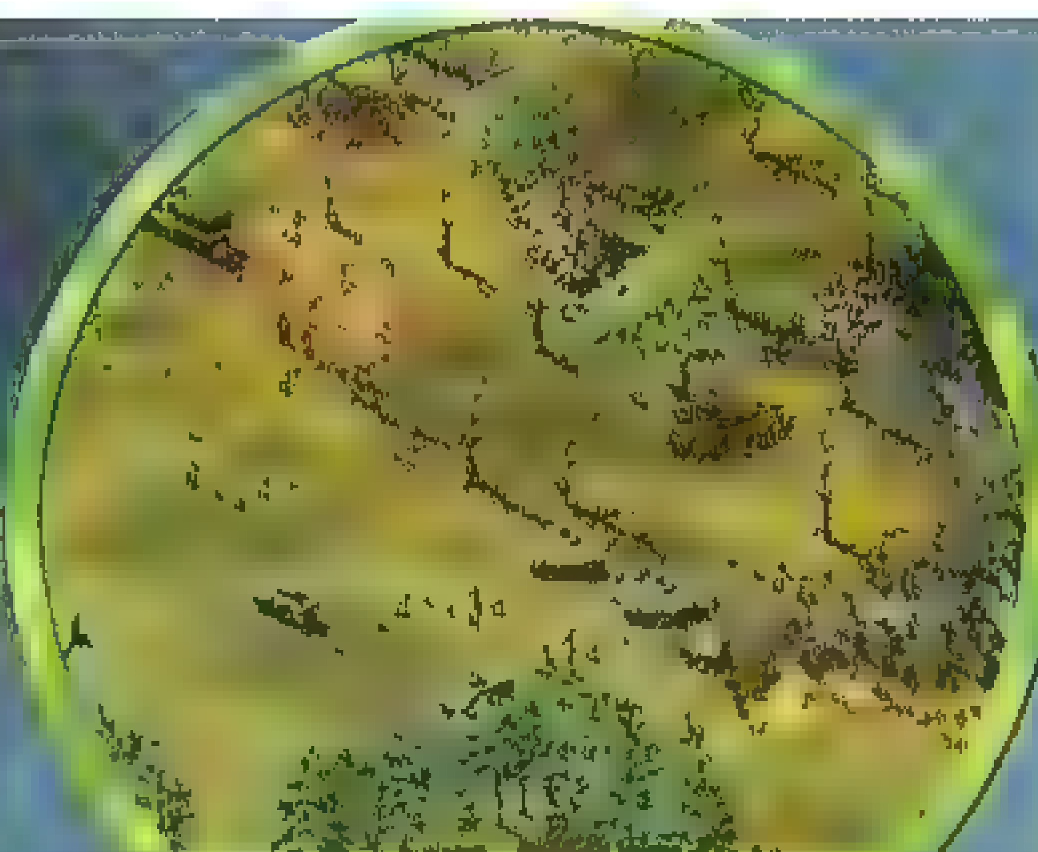
Kto to zrobił?

CDV

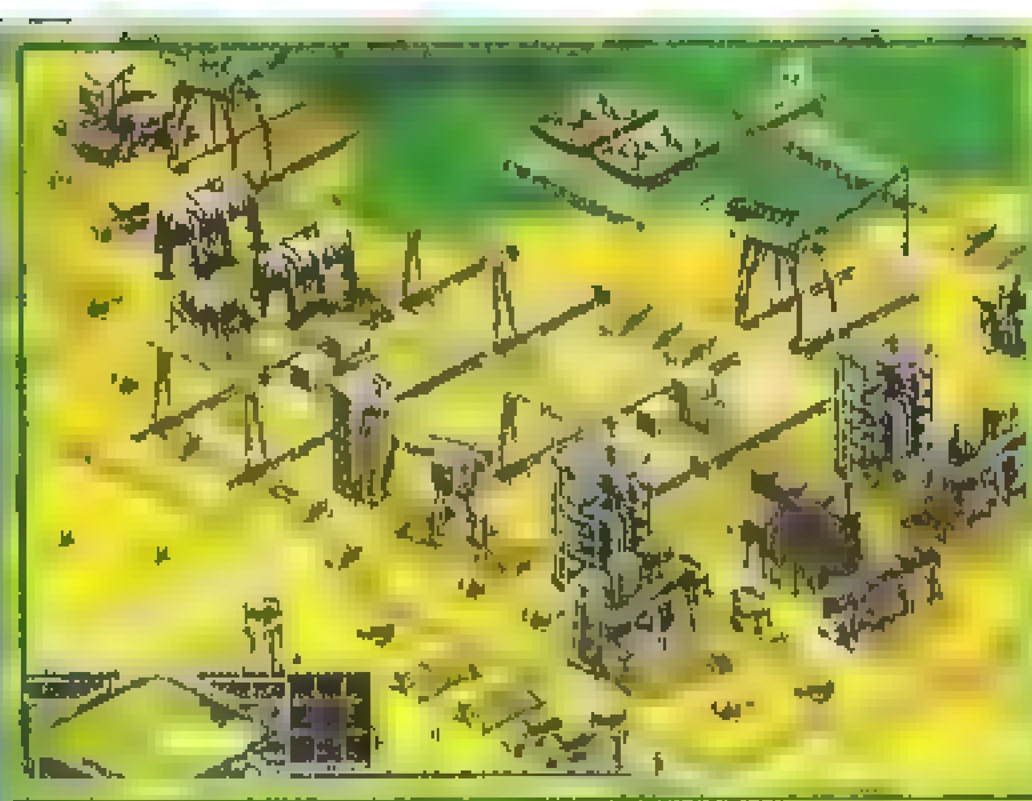
Ta niemiecka firma, powstała w roku 1989, zajmowała się sprzedażą programów shareware. Do roku 1996 CDV jedynie wydawała gry innych twórców, potem rozpoczęła własną produkcję. W roku 1997 ukazała się gra WET, w 1998 WET ATTACK, a w 2000 roku dobrze przyjęty SUDDEN STRIKE.



Marsz po nieosłoniętym terenie to zachęta dla wroga, który może kryć się za budynkami lub w lasach



W SS: Forever świat został przedstawiony bardzo realistycznie, co widać powyżej



Czasami celem misji jest zniszczenie konkretnych instalacji i struktur wroga, nie zaś jego jednostek wojskowych

niezorganizowana banda, nie zważając na żadne rozkazy i polecenia. Rozłażą się na boki, chodzą dookoła, przystają w najmniej spodziewanych miejscach. Prawdziwy koszmar! Fatalne opracowanie tego elementu gry w znacznej mierze psuje radość z całej zabawy, gdyż musisz zmagać się nie tylko z wrogiem, ale i z bezdenną głupotą samego programu. Jest to szczególnie niebezpieczne zważywszy na fakt, że popełnienie jednego błędu może mieć fatalny wpływ na całość rozgrywki.

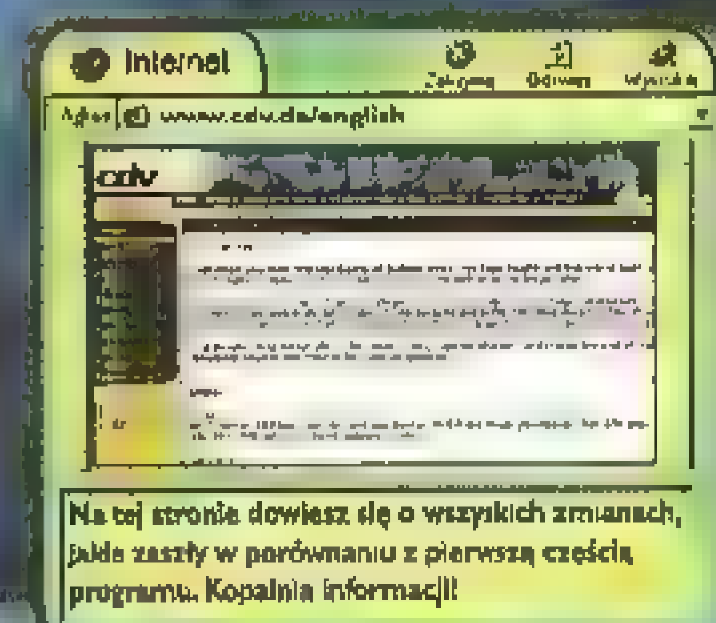
Autorzy SS: FOREVER pieczołowicie zadbali o oprawę graficzną programu. Scenograficzne szczegóły zostały dokładnie opracowane, a jednostki pancerne i sylwetki żołnierzy prezentują się doskonale w każdej z trzech rozdzielczości. Realistycznie wyglądają również efekty specjalne: wystrzały czy wybuchy. Rzecz jasna, szkoda, że w grze nie możesz zobaczyć grafiki 3D, regulować widoku z kamery i płynnie przesuwać obrazu. Brak 3D niewątpliwie zubaża też możliwe opcje bitewne. W SS: FOREVER nie zobaczysz zdobywania wzgórz, przepraw przez wąwozy i doliny, ostrzału prowadzonego ze szczytów gór. Zastrzeżeń nie można mieć natomiast do oprawy dźwiękowej, chociaż dziwi, że niektórzy alianccy żołnierze zwracają się do twojego bohatera per „Herr Oberst".

SS: FOREVER jest bardzo dobrym dodatkiem do niepozbawionej błędów gry. Z uwagi na dość mocno wyśrubowany stopień trudności gra zapewni ci zabawę na wiele jesiennych wieczorów. To tytuł wymagający poświęcenia mu sporej uwagi. **Gra, w której każde twoje posunięcie powinno być wynikiem przemyśleń i analizy sytuacji na polu bitwy, a nie działań instynktownych.**

INFO

Co nowego?

- Cztery minikampanie, każda składająca się z trzech scenariuszy
- Siedem nowych, pojedynczych misji
- Nowe mapy dla trybu gry wieloosobowej
- Mnóstwo nowych typów jednostek oraz dodatkowe i oryginalne umiejętności specjalne oddziałów
- Możliwość wyboru pomiędzy trzema poziomami trudności
- Zaawansowany edytor map i scenariuszy, dzięki któremu jesteś w stanie przygotować własne bitwy



Na tej stronie dowiesz się o wszystkich zmianach, jakie zaszły w porównaniu z pierwszą częścią programu. Kopalnia informacji!



Wsparcie lotnicze okazuje się niezwykle ważnym elementem na polu bitwy. Bombowce wroga nie mogą grasować bezkarnie!



Oddziały pozbawione wsparcia artyleryjskiego lub pancernego nie mają szans w starciu z przeważającymi siłami wroga



W trakcie walk cierpi niewinna ludność, ale jakiż dowódca przejmowałby się losem grupy spotkanych po drodze cywili?

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Sudden Strike: Forever

129 zł | CDV /IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium II 233MHz, 64MB RAM
Zal: Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Dość spory realizm rozgrywki, ładna grafika, długi czas zabawy, przyjemna oprawa dźwiękowa

– [illegible] na taki [illegible]

SS: FOREVER nie można polecać graczom początkującym, a nawet średnio zaawansowanym. To wymagająca gra dla zapalonych strategów.



HOOLIGANS

Kto to zrobił?

Ace Platinous Family

Firma nie odniosła jak na razie żadnego większego sukcesu na rynku gier komputerowych. Wydany wcześniej RPG pod tytułem BROKEN LAND został, ze względu na niską jakość wykonania, przyjęty bardzo chłodno. HOOLIGANS, na szczęście, prezentuje się lepiej.

Proszę nie mylić tytułu gry z często spotykanym zjawiskiem na polskich stadionach piłki nożnej... Niewiele ma z tym wspólnego.

Jak zepsuty może być świat w przyszłości, wiedzą tylko nieliczni. Wizje zdegenerowanego społeczeństwa, które z radością napawa się walkami ludzi na śmierć i życie, wyścigami, w których kierowcy futurystycznych pojazdów dawno zapomnieli, co oznacza kultura jazdy i na domiar złego wyposażyli swoje bolidy w śmiercionośne zabawki tylko po to, aby publiczność wrzała z zachwytu, to podstawowe formy rozrywki. W przyszłości życie ludzkie tak naprawdę nie ma już znaczenia i na każdym kroku jest to udowadniane w mniej lub bardziej brutalny sposób.

Jednym z tych „sposobów" staje się właśnie Hooligans, nowy turniej odbywający się w przyszłości, na którym można zarobić całkiem niezłą kasę. Na arenie walczą najwięksi degeneraci, jakich można spotkać na ulicach miast, bo jakże inaczej nazwać ludzi, którzy za każde pieniądze zaryzykują swoje życie w grze na śmierć i życie, w pojedynku z innymi uczestnikami turnieju.

Już przeglądając instrukcję do gry, widać, że jest ona przeznaczona zdecydowanie dla osób, które ukończyły 18 lat lub przynajmniej dla tych, którzy są na tyle dojrzali, że potrafią rozróżnić rzeczywistość od gry komputerowej. Na każdym kroku widać chorą i brutalną wyobraźnię twórców tytułu. **W turnieju bierze udział piętnastu zawodników, którzy charakteryzują się własnymi, nad wyraz schizofrenicznymi cechami.** Elżbieta III to pani w podeszłym wieku, sprawnie posługująca się pokaźnych rozmiarów nożem. Dyniokról, czyli człowiek-dynia, potrafi nieźle przyłożyć przeciwnikowi. Bezsenna Dama wygląda na istotę obracającą się w bardzo podejrzanym towarzystwie, a ksywka Krwawa Mary nie powinna budzić żadnych wątpliwości co do usposobienia noszącej ją bohaterki. Na samym początku będziesz miał, niestety, do wyboru tylko wyglądającego najnormalniej z całej gromady SpeeDJ'a i dopiero późniejsze etapy gry przyniosą możliwość zmiany zawodnika na kogoś o bardziej wyśrubowanych charakterystykach bojowych.

Sama rozgrywka **przebiega dość przyjemnie. Grafika, mimo że jest dość prosta, nie odstaje jakością od obecnych standardów.** Walka odbywa się na bardzo ładnie przygotowanych arenach, wyglądem przypominających ulice miast, ich zakazane rejony czy tereny, które na pierwszy rzut oka w ogóle nie wyglądają jak miejsca do toczenia walk. Co najlepsze, otoczenie jest w dużym stopniu interaktywne, więc oprócz walki na pięści i broń palną, można rzucić w przeciwnika beczką, skrzynką czy ławką parkową! Akcja zaprezentowana została w rzucie izometrycznym, wszystkie obiekty w grze są dwuwymiarowe i gdy tylko zawodnicy wchodzą za ścianę, ta staje się półprzezroczysta.

Seria Super Gra, wydawana od jakiegoś czasu w cenie około 20 zł, posiada bardzo zróżnicowaną jakość. Gry, na przemian, są bardzo dobre lub kompletnie beznadziejne. Pierwszym tytułem wydanym w serii był całkiem niezły STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN, ale tuż po nim wyszedł HIRED TEAM, o tak niskim poziomie, że szkoda na ten temat pisać. Teraz LEMON INTERACTIVE raczy cię całkiem ciekawym, w pełni już zlokalizowanym produktem o nazwie HOOLIGANS, który można polecić wszystkim graczom lubującym się w grach zręcznościowych. Musisz jednak pamiętać, że ten tytuł odznacza się dużą dawką brutalności, przeznaczony jest więc dla starszych graczy.







Strona projektu SUPER GRA jest wyjątkowo brzydka i nieestetyczna. Tak naprawdę, wchodzenie na nią to zwykła strata czasu!

GRA	CBC	XBox	PS	PL

Hooligans

19,90 zł	Ace Platin. / Lemon Int.	1-4 graczy

Min: Pentium II [illegible], [illegible] MB RAM, [illegible] MB HD
Zal: Pentium II [illegible], 128 MB RAM, [illegible] MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Bardzo wartka akcja, gra sprawia wiele satysfakcji, można przy niej się odprężyć
- System sterowania jest naprawdę mało przyjazny i wyjątkowo niewygodny

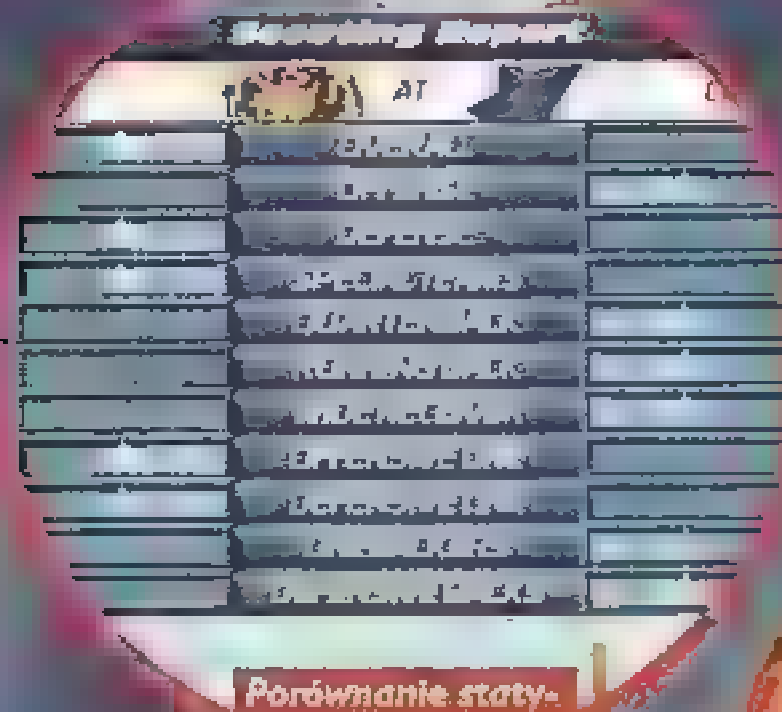
HOOLIGANS to dość interesująca gra, którą można polecić wszystkim osobom pragnącym zrelaksować się po szkole lub pracy. — 4

WERSJA POLSKA
Spolszczenie zostało wykonane bardzo przyzwoicie. Nawet postacie odzywają się „po naszemu". — 4

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

MADDEN NFL 2002

EA SPORTS


Porównanie statystyk to podstawa

Trzydzieści pięć, dwadzieścia jeden, osiem... na lewo, hut, hut, hut! Uaaaaa!

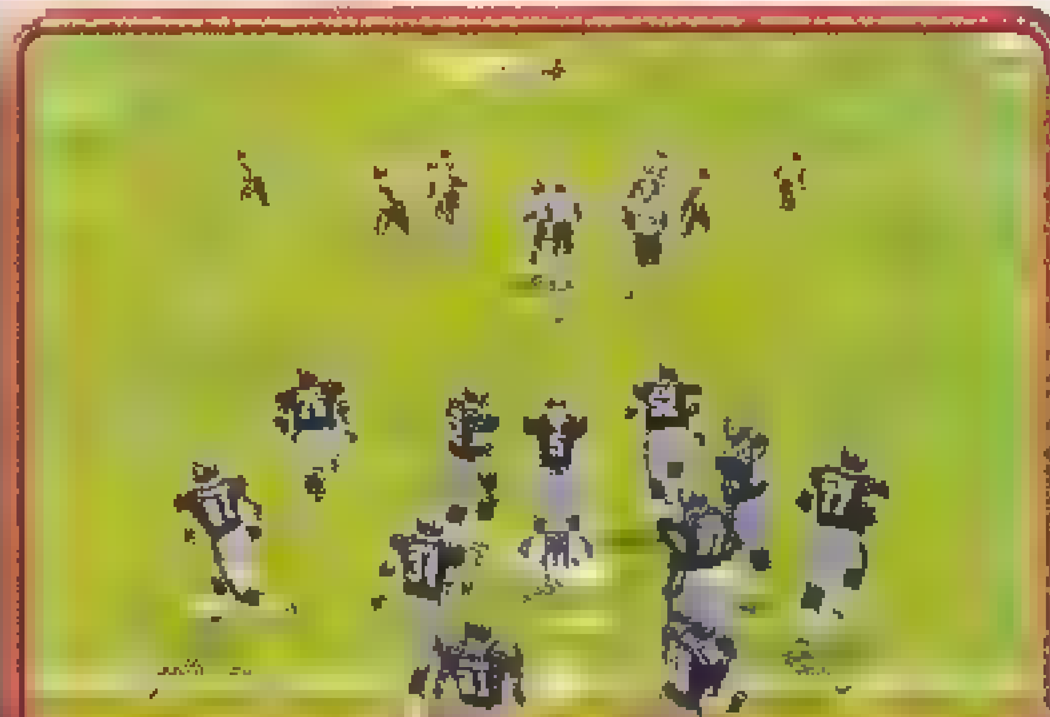
Koszykówka, choć jest najczęściej pokazywanym w polskiej telewizji sportem zza Oceanu, nie cieszy się aż taką popularnością w USA. Miano sportu narodowego zarazerwowane zostało dla footballu amerykańskiego. Rozgrywki w lidze zawodowej National Football League (NFL) wypełniają stadiony niemal do ostatniego miejsca. Dzień wielkiego finału jest świętem prawie tak ważnym jak... Dzień Niepodległości – wszyscy śledzą sportowe zmagania z zapartym tchem.

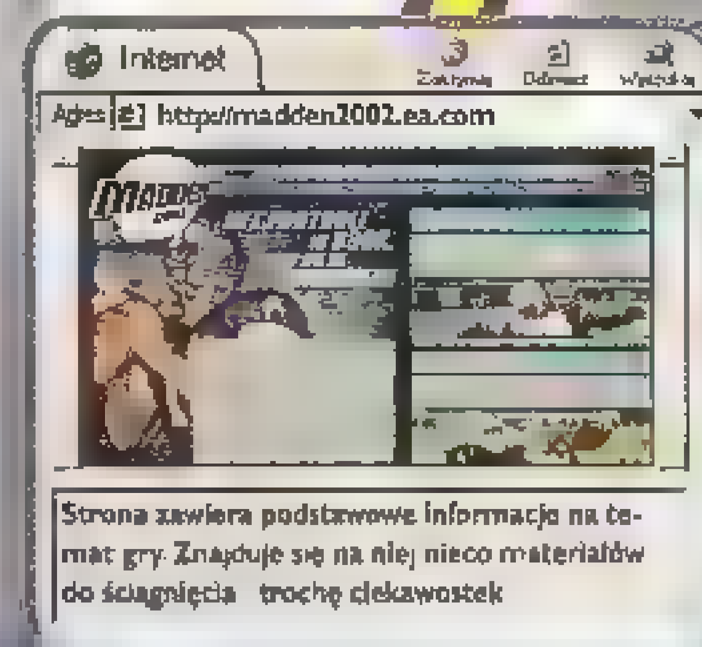
Sądzisz, że to obsesja? Gdy zagrasz w MADDEN NFL 2002, zrozumiesz piękno tego sportu i Amerykanów, którzy oszaleli na jego punkcie. Zasady rozgrywki można porównać do snopowiązałki – niby proste w działaniu, ale bardzo skomplikowane pod względem konstrukcji. Chodzi o to, aby przeprowadzić zawodnika z „jajowatą" piłką na połowę przeciwnika (nie może zostać po drodze przewrócony) i zaliczyć „przyłożenie" za końcową linią boiska. Jeśli zawodnik zostanie po drodze „zatrzymany", zaczynasz grę właśnie od tego miejsca, i tak do skutku. Byłoby to nawet dosyć proste, gdyby nie... syndrom snopowiązałki.

Football to chyba jeden z najbardziej kontaktowych (oprócz rugby) sportów, gdzie głównym celem drużyny broniącej jest... znokautowanie przeciwnika z piłką i blokowanie pozostałych zawodników. Aby rozegrać skuteczną akcję i pobiec z piłką jak najdalej, potrzebna jest zatem strategia. Jej obmyślenie, zaplanowanie i sprawne zrealizowanie to podstawa sukcesu. Gracz ma do wyboru imponującą liczbę scenariuszy. Każdą akcję poprzedza planowanie – zajęcie żmudne i monotonne, ale nader pożyteczne. Sprawne wykonanie planu przynosi bowiem oczekiwane efekty. Gracze, którzy nie lubią obmyślania strategii, mogą ominąć ten etap. Komputer zastosuje wtedy wariant odpowiadający danemu stanowi gry, a gracz może skoncentrować się na sprawnym sterowaniu zawodnikami na boisku, co – jak się okazuje – również przynosi bardzo zadowalające efekty.

Mimo że większość graczy będzie miała szansę zagrać w amerykańską odmianę footballu po raz pierwszy, nie powinni raczej żałować. Gra się bowiem bardzo prosto, sprawnie i płynnie. Na początku może cię przerażać spora liczba klawiszy sterujących poczynaniami twojej drużyny, ale i do tego można się przyzwyczaić. Jeśli twoi chłopcy bardzo efektownie znokautują pół przeciwnej drużyny albo twój zawodnik, po dwóch celnych podaniach, w triumfalnym skoku zaliczy przyłożenie, poczujesz ogromną satysfakcję. Przyczyni się do tego fenomenalna oprawa graficzna, na widok której zaprze ci dech w piersiach, oraz profesjonalne i niepowtarzalne komentarze budujące klimat widowiska w iście amerykańskim stylu.

Gra MADDEN NFL 2002 to dobry produkt, dopracowany pod każdym względem. Daje nie tylko wiele satysfakcji płynącej z samego rozgrywania meczy, ale umożliwia też zetknięcie się z czymś nowym – sportem, który przykuje cię do monitora na długo. Pozycja obowiązkowa dla graczy, którzy fascynują się rozgrywkami tego typu.


Za chwilę zacznie się akcja! Grupa przerośniętych mięśniaków rzuci się na siebie z dzikim okrzykiem bojowym na ustach

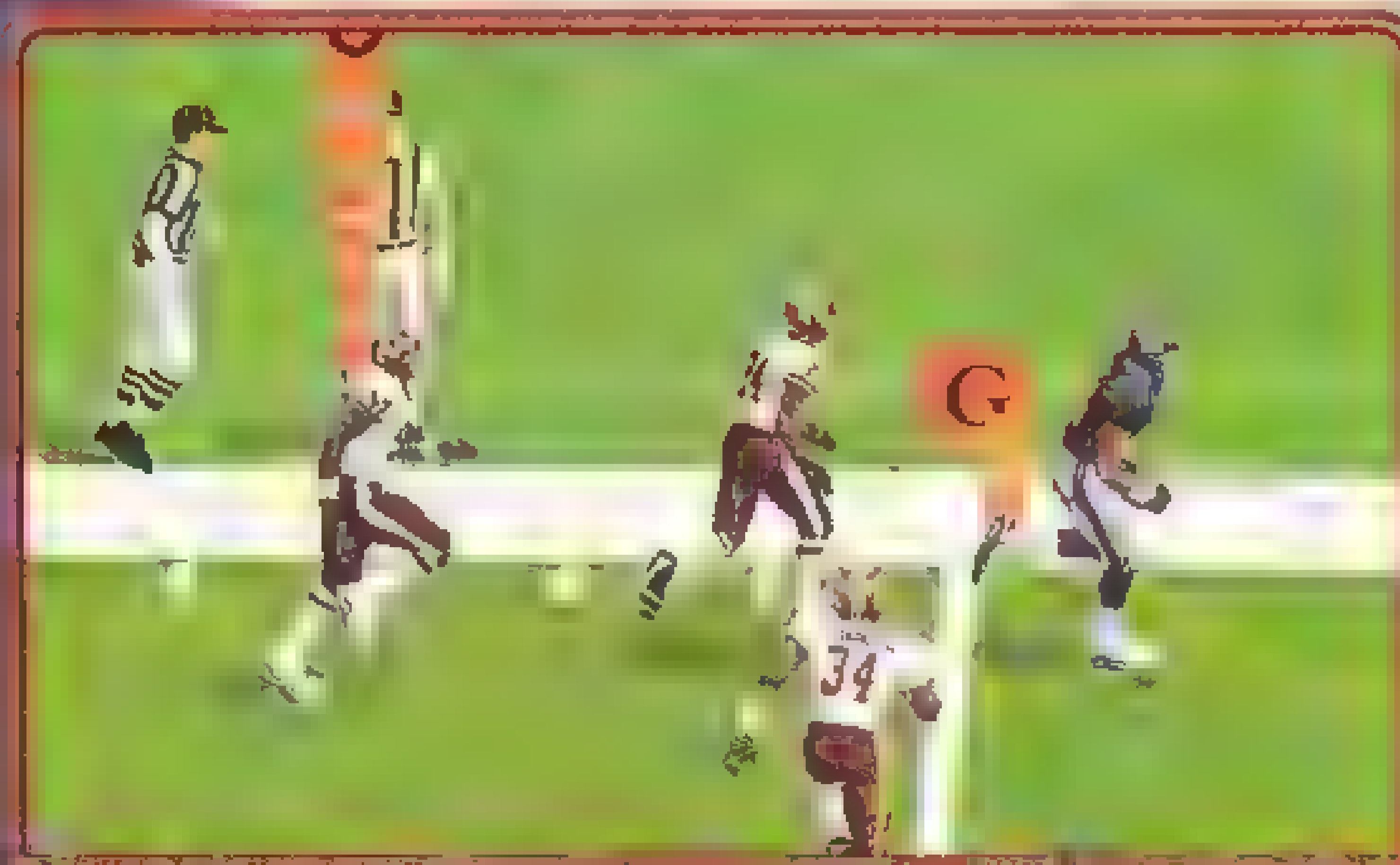


Strona zawiera podstawowe informacje na temat gry. Znajduje się na niej nieco materiałów do ściągnięcia i trochę ciekawostek

Kto to zrobił?

EA Sports

Jest to oddział firmy Electronic Arts, zajmujący się grami sportowymi. Na swoim koncie ma serię traktującą o niemal wszystkich sportach zespołowych oraz motorowych. Co roku wydawane są nowe wersje tytułów, m.in. z serii NBA LIVE, NHL, MADDEN NFL, TRIPLE PLAY BASEBALL, RUGBY, CRICKET, TIGER WOODS PGA TOUR, KNOCKOUT KINGS, NASCAR, SUPERBIKE, F1 CHAMPIONSHIP czy FOOTBALL MANAGER.



N64 | GBC | XBox | PS2 | A

Madden NFL 2002

139 zł | EA Sports / IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, [redacted]
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, [redacted]

Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) Mało znany w Polsce sport, profesjonalnie przeniesiony na ekran twojego komputera

(–) Skomplikowane zasady, które przy odrobinie samozaparcia dają się jednak opanować

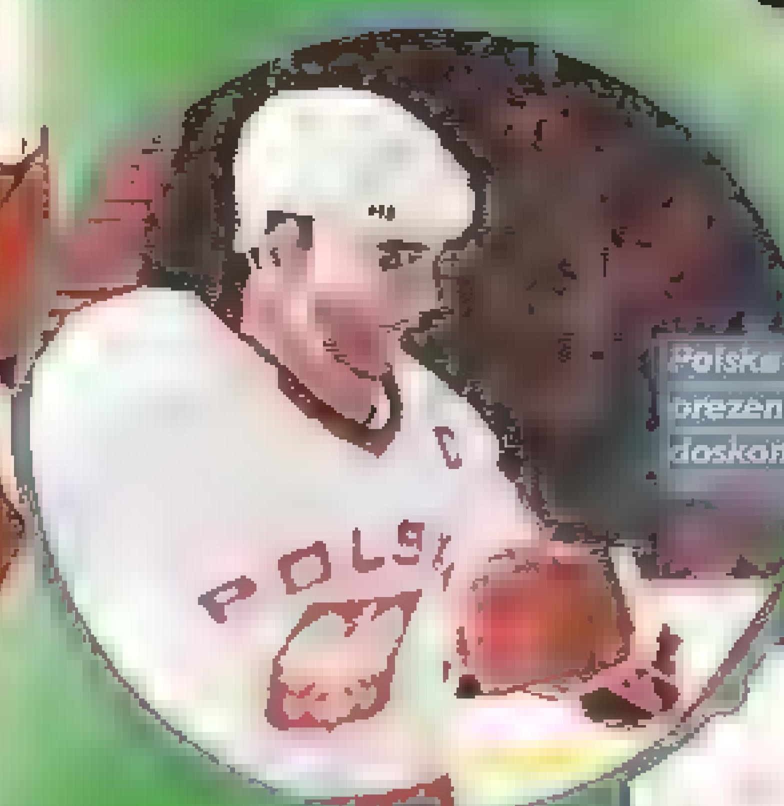
Fenomenalna grafika i wysoka grywalność to bezsprzecznie ogromne atuty tej gry – czy można chcieć więcej? [redacted]

5



– Jak nazywa się czeski napastnik hokejowy?
– Jiži Bodiczek!

EA SPORTS NHL 2002



Polska drużyna prezentuje się doskonale!



[illegible] liczą się najsilniejsi! Już za chwilę obie drużyny rzucą się na krąż

Recenzja gry, której kolejne edycje ukazują się co roku, mogłaby ograniczać się do pochwał za poprawioną szatę graficzną i kilka drobnych unowocześnień. Wydawanym przez EA Sports grom o tematyce sportowej warto poświęcić jednak więcej uwagi, chociby ze względu na najwyższą jakość i klasę samą w sobie.

W NHL, jak w każdej grze z serii, dokonano niewielkich zmian i uaktualniono bazę danych wszelkich statystyk dotyczących ligi hokejowej NHL. Oprócz standardowego już, kosmetycznego retuszu grafiki zawodników i boiska, zmianom uległo kilka szczegółów dotyczących samej rozgrywki.

Zawodnik, którym w danym momencie sterujesz, ma teraz małą, odpowiednią ikonę obrazującą jego najmocniejszy punkt – może to być snajper z doskonałą celnością, strzelec, który uderza krążkiem z niewyobrażalną siłą czy też wspaniały drybler, umiejący się przecisnąć przez linię obrony. Dzięki temu, w ferworze walki, będziesz dokładnie wiedział, czego spodziewać się po określonym zawodniku (czy powinieneś podać, czy też spróbować strzelić).

Kolejnym czynnikiem uprzyjemniającym rozgrywkę jest tzw. Emotion Meter, czyli wskaźnik zadowolenia kibiców. Gdy rozgrywasz mecz u siebie, miernik rośnie wraz z częstotliwością przeprowadzanych akcji i liczbą strzelonych bramek. Doping większości publiczności wzmaga się, twoim zawodnikom wzrasta poziom adrenaliny i poruszają się po boisku bardziej żwawo, a przeciwna drużyna zaczyna się gubić w podaniach i strategii na boisku.

Podczas meczu wyjazdowego natomiast tylko twoi kibice, stanowiący mniejszość w hali, dopingują swoją drużynę. Pozostali siedzą cicho, nawet gdy ich team przeprowadza atak. Wpływa to na morale obu stron i wprowadza pewien nowy element – zawodnicy zyskują w ten sposób kontrolę nad publiką.

W grze możesz mianować wyróżniających się zawodników już w trakcie trwania meczu. Najwyższe odznaczenie – Hero of The Game (Bohater Meczu) może zdobyć wyjątkowo aktywny na tafli gracz. Zawodnik z takim tytułem staje się automatem do strzelania goli. Gdy tylko uda mu się przejąć krążek, publiczność szaleje na jego punkcie. Jego strzałów nie można zatrzymać, a podania przedzierają się nawet przez najmocniejszą linię obronną przeciwnika. Co więcej, umiejętności Bohatera rosną wraz z każdym mistrzowskim popisem podczas meczu!

NHL 2002 to pozycja godna polecenia dla tych, którzy nie mają jeszcze żadnej z poprzednich części lub... dla maniaków sportowych zbierających wszystkie gry z tej serii. Ani bardzo wysoka grywalność, ani doskonała grafika, ani drobne urozmaicenia nie zmieniają faktu, że gra jest odtwórcza. To przecież prawie ten sam, wydawany co roku, hokej.



Grafika w najnowszej części NHL stoi na naprawdę wysokim poziomie. Wszystko zostało dokładnie dopracowane

Internet
Adres: http://nhl2002.ea.com

Strona jest na razie w fazie produkcji, ale już niedługo będzie można znaleźć na nie, (miejmy nadzieję) trochę istotnych informacji

GBA | GBC | XBox | PS2 | A

NHL 2002

139 zł | EA Sports / IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium II 333, 64 MB RAM, 40 MB HD
Zal: Pentium III 600, 128 MB RAM, 278 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda

Mimo że gra jest zwykłym hokejem, może przynieść niektórym sporą dawkę emocji

Mimo że gra może przynieść niektórym sporą dawkę emocji, jest tylko zwykłym hokejem

NHL, jak co roku, jest jedną z najlepszych gier traktujących o hokeju. Jeżeli nie masz żadnej, to śmiało możesz ją kupić



ATV Offroad Fury

Połączenie motocykla z samochodem okazuje się wspaniałym środkiem lokomocji... dla kompletnych szaleńców!



Skoki to ponad połowa wyścigu. Uważaj tylko, aby podczas lotu nie zderzyć się z przeciwnikiem, bo może się to okazać tragiczne w skutkach. Upadek z takiej wysokości...

Jeśli nie stać cię na szaleństwa zaprezentowane w intro do gry ATV OFFROAD, gdzie panowie w kombinezonach ochronnych i kaskach wyczyniają na swoich maszynach ekwilibrystyczne ewolucje, musi ci wystarczyć sama gra.

Zręcznościowy symulator „quada", czyli czterokołowego motocykla, zwanego też ATV (All Terrain Vehicle), czyli pojazdu przeznaczonego na każdą nawierzchnię, to coś, czego brakowało na rynku gier komputerowych.

Sama rozgrywka przypomina jazdę na motorze „crossowym", **z tą tylko różnicą, że o ile upadek na motorze, w trakcie wyścigu jest niemal normą, to ATV wyposażony w cztery koła zapewnia większą stabilność jazdy.** O ogromnej popularności tego sportu (szczególnie w USA) zdecydowało jednak właśnie to, że jest on niebezpieczny. Walka na torze bywa niezwykle ostra, a upadki podczas wyścigów również się zdarzają.

Jazdy odbywają się na takich nawierzchniach, które zmusiłyby kierowcę normalnego samochodu do natychmiastowej wizyty w warsztacie – nie obeszłoby się bowiem bez kompleksowej wymiany zawieszenia. W grze twój pojazd będzie mknął na granicy bezpieczeństwa po torach prowadzących przez pagórki, dołki i wertepy oraz po górzystych terenach porośniętych drzewami. **Pojazdy ATV to bardzo solidne maszyny, które przetrzymają niejedną nierówność czy wywrotkę, a właśnie z myślą o tym zostały skonstruowane.** Dzięki miękkiemu zawieszeniu i możliwości balansowania ciałem podczas jazdy prowadzenie takiego pojazdu staje się czystą przyjemnością.



Ale gra oferuje coś jeszcze bardziej ekscytującego – możliwość wykonywania akrobacji powietrznych tuż po wybiciu się z pagórka lub wzniesienia. To, co można wyprawiać podczas lotu, przejdzie twoje najśmielsze oczekiwania. Pomijając standardowy trick puszczenia w powietrzu kierownicy, czekają cię takie wyczyny jak swobodny lot, podczas gdy pojazd trzymany jest tylko rękami (coś à la Superman), czy też zejście z siodła na jedną stronę. Najbardziej efektowny będzie niewątpliwie siad na kierownicy i właśnie ta akrobacja zapewni ci dodatkowe punkty w odpowiednim trybie rozgrywki oraz największą frajdę.

Oprócz standardowej serii wyścigów, ATV OFFROAD oferuje jeszcze tryb kariery, w którym to, po wybraniu płci, stroju dla zawodnika i rodzaju motoru wkraczasz na drogę zawodowego kierowcy ATV. Pnąc się po szczeblach ligowej kariery będziesz podążał w stronę trofeum, sławy i dużych pieniędzy.

ATV OFFROAD zapewni ci sporą dawkę mocnych wrażeń. Czterokołowe motory to świetny i rzadko wykorzystywany temat na grę, a PLAYSTATION 2 idealnie nadaje się do produkcji, w których dużą rolę odgrywa płynność grafik i jej najwyższa jakość. Coś dla fanów zręcznościowych wyścigów, w których liczy się refleks, a nie przygotowanie pojazdu w warsztacie.



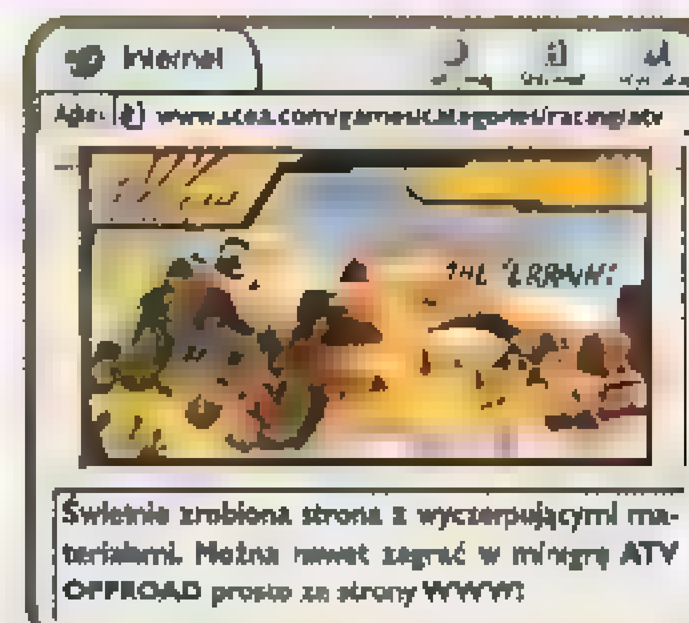
Nie czas na zwiedzanie. Ostra walka na torze nie sprzyja takim czynnościom, więc lepiej skupić się na jeździe

Lot nad kukułczym gniazdem?!

Kto to zrobił?

Rainbow Studios

Rainbow Studios to ludzie odpowiedzialni za nieco starsze gry, takie jak DEADLY TIDE czy RAVAGE DCX, jak również zupełnie nowe, takie jak seria MOTOCROSS MADNESS czy też wydany niedawno MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2. Jak widać po ostatnich dwóch tytułach, sporty ekstremalne to ich mocna strona. Jak na razie nie zamierzają rezygnować z produkcji gier o tej tematyce.



Świetnie zrobiona strona z wyczerpującymi materiałami. Można nawet zagrać w minigrę ATV OFFROAD prosto ze strony WWW!

ATV Offroad Fury

249 zł	Rainbow Studios / SONY	1-4 graczy

Memory Card, Multi Tap, Dual Shock 2

Grafika | Dźwięk | Frajda

+ Temat i wykonanie. ATV to wyśmienite połączenie motoru z samochodem

– Nieco wygórowany stopień trudności, który może zniechęcić początkujących

[illegible] na rynku gier komputerowych temat. [illegible] nie tylko dla fanów tego typu gier!



Tekst: Michał „Krooger" Cichy







SUB COMMAND

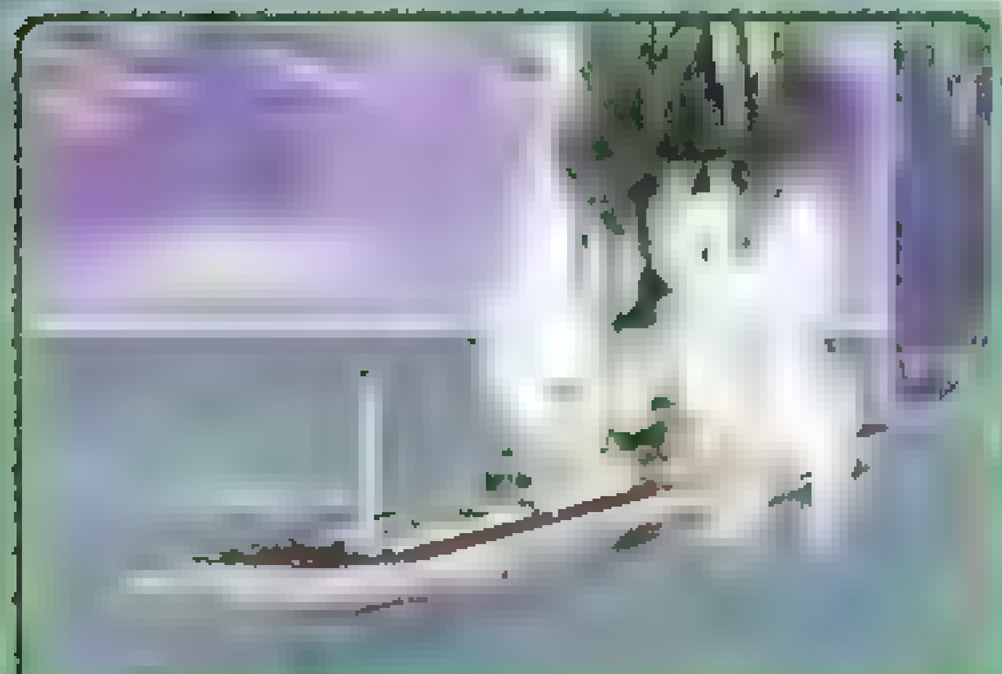
AKULA SEAWOLF 688(I)

Cała naprzód! Pełne wynurzenie! Peryskop w górę! Panie kapitanie, wszystko wskazuje na to, że ze statku pod obcą banderą zostały tylko zgliszcza. Gratuluję, sir!

Kto to zrobił?

Sonalysts Inc.

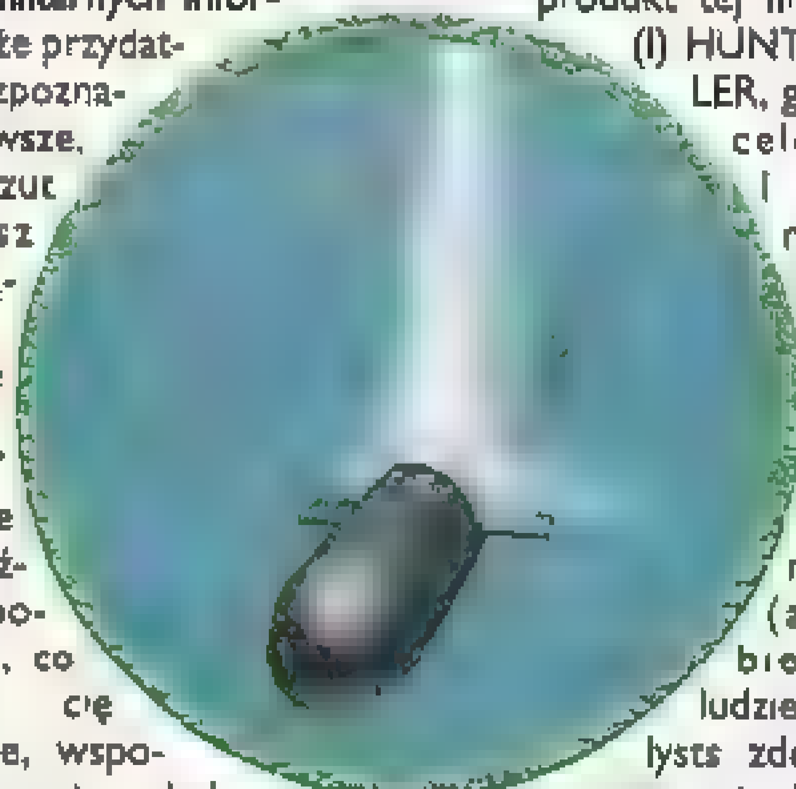
Gry to niewielka działka gigantycznej korporacji, zajmującej się e-businessem, szkoleniowymi rozwiązaniami dla rządu, oprogramowaniem dla wojska, przemysłem rozrywkowym i edukacyjnym. Ma na koncie dwie gry opracowane wraz z Electronic Arts: JANE'S FLEET COMMAND, 688(I) HUNTER/KILLER (trafił do Księgi Rekordów Guinessa jako „Gra komputerowa wymagająca największego wysiłku intelektualnego").



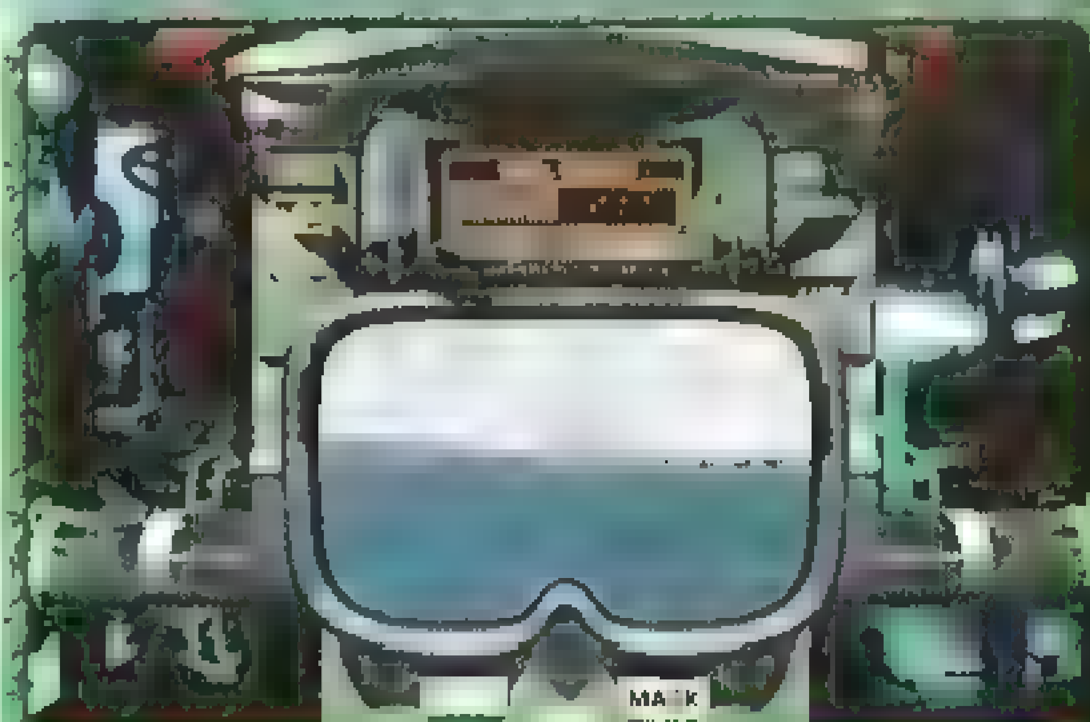
Trafiony i zatopiony! Dzięki zróżnicowanemu uzbrojeniu poczujesz się jak prawdziwy kapitan łodzi podwodnej

Symulatory (zwłaszcza okrętów podwodnych) nigdy nie były zbyt eksploatowanym tematem gier. Kiedyś, co prawda, triumfy święcił SILENT SERVICE, ale potem słuch o grach tego typu zaginął. Nieliczne produkcje, które ukazały się w tym czasie, wyszły ze stajni Electronic Arts. Ta zaś współpracowała przy ich tworzeniu z korporacją Sonalysts, zawodowo zajmującą się m.in. rozwiązaniami militarnymi dla amerykańskiego wojska i rządu.

SUB COMMAND daje ci możliwość wcielenia się w rolę kapitana trzech łodzi podwodnych: rozpoznawczo-niszczycielskiej AKULA, SEAWOLF oraz 688(I). Na pierwszy rzut oka poraża ogrom informacji na temat tych okrętów. Po chwili okazuje się jednak, że to tylko kropla w morzu danych. W każdej chwili masz bowiem dostęp do wyczerpujących informacji na temat wszelkich jednostek wodnych, podwodnych, jak i powietrznych, występujących w grze. **Zostały one podzielone na kategorie i kraje, które używają danego sprzętu. Zdjęcia, modele 3D oraz spora dawka informacji – to smakowity kąsek dla każdego konesera militarnych informacji.** Są one także przydatne podczas rozpoznania, gdyż nie zawsze, na pierwszy rzut oka, skojarzysz banderę zbliżającego się okrętu.



Ta gra to nie film „Karmazynowy przypływ" czy „Polowanie na Czerwony Październik". W porównaniu z tym, co czeka cię w grze, wspomniane tytuły są jedynie filmami instruktażowymi dla dzieci. To, co gracz musi opanować, aby sprawnie sterować okrętem i mieć jakiekolwiek szanse w walce z wrogiem, przechodzi najśmielsze oczekiwania. Rzeczywiście, podczas misji treningowej poznajesz podstawy sterowania i nawigacji, ale na pełnym morzu nie jest już tak łatwo. **Wszystkimi trzema okrętami steruje się, na szczęście, w ten sam sposób i tylko niektóre panele nawigacyjne wyglądają inaczej.** A e klimat jest odmienny na każdym okręcie.

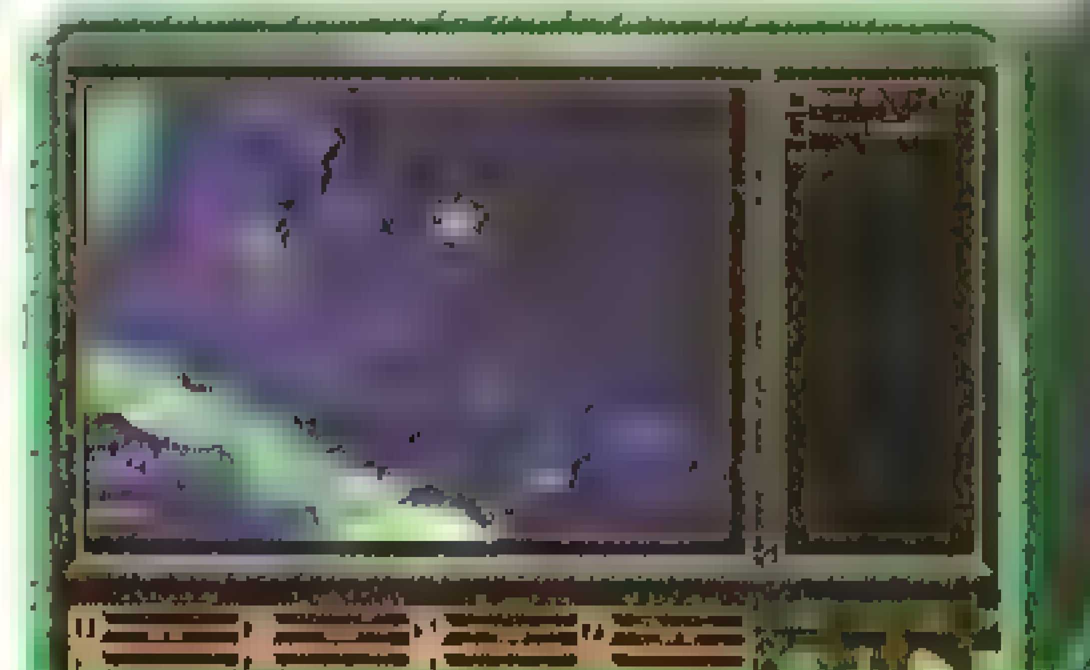


Jak sobie wycelujesz, tak trafisz. Samo patrzenie przez peryskop nie wystarczy. Wszystko zostało tu bardzo dokładnie odwzorowane

Gra charakteryzuje się dużo większym stopniem realizmu niż poprzedni produkt tej firmy 688 (I) HUNTER/KILLER, gdzie np. celowanie i odpalanie torped ograniczało się do kilku podstawowych czynności. Tu każdy rozkaz, ruch okrętu czy zaplanowanie trasy i trajektorii pocisku zostały maksymalnie dopracowane (aż dziw bierze, że ludzie z Sonalysts zdecydowali się ujawnić takie szczegóły). Gra przypomina materiał instruktażowy dla wojska. Na wyposażeniu znajdziesz niemal wszystkie dostępne w rzeczywistości pociski z ich szczegółowymi charakterystykami.

Konflikt zbrojny, w którym bierzesz udział nie jest, na szczęście, realny. Wykonywane misje podzielono na dwie spore kampanie. Twoje zadania to, między innymi, niszczenie obiektów podwodnych i naziemnych z dala od wrogich terytoriów.

SUB COMMAND to bardzo ciekawa gra. Odpowiednia liczba misji, spora dawka emocji w dobrym stylu i klimacie to czynniki, które powinny zachęcić każdego miłośnika prawdziwych symulatorów.



Internet

www.sonalysts.com

Bardzo ładna i przejrzysta strona zawierająca informacje dotyczące całej korporacji i gier wydanych przez firmę

Sub Command

129 zł	Sonalysts Inc. / IM Group	1-8 graczy

Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) Duży realizm rozgrywki, gigantyczna encyklopedia uzbrojenia i dostępnych maszyn

(–) Jeśli nie jesteś fanatykiem podwodnych symulatorów, nie zbliżaj się do tego tytułu!

Doskonała gra dla ograniczonego grona odbiorców, którzy lubią ten typ rozgrywki, mająca predyspozycje na prawdziwy hit!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

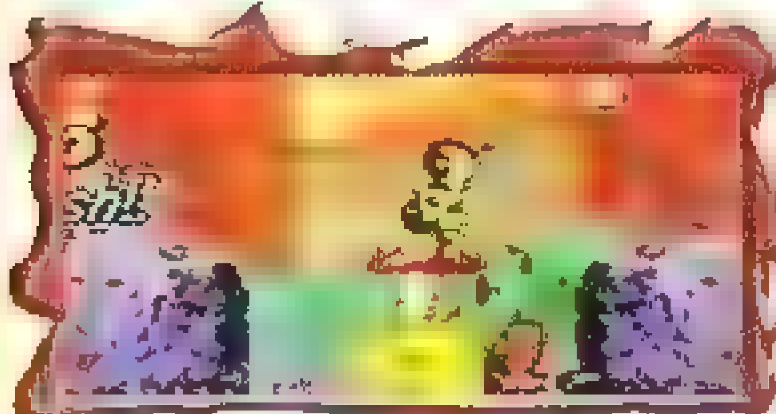


Cybernetyczna struktura ciała głównego bohatera znacznie odróżnia go od normalnych pszczółek



Szybka akcja to podstawowa zaleta gry. Pinobee jest szybki, silny i nic nie jest mu straszne





Pinobee to, jak na pszczółkę, prawdziwy twardziel. Taka przygoda to pestka!

PINOBEE
WINGS OF ADVENTURE

Małe pszczółki tylko z pozoru wydają się słabe i bezbronne. Nie wiesz nawet, co w nich drzemie...

Pinobee nie jest zwykłą pszczołą. To cyborg stworzony przez Dziadka Pszczołę, który od zawsze wykazywał zdolności do tworzenia przeróżnych wynalazków. Dziadek, niestety, nie zdążył skończyć swojego projektu, ponieważ zaginął w bardzo tajemniczych okolicznościach. Czyżby został porwany!? Projekt Pinobee miał jeszcze być wyposażony w prawdziwe serce, po to, aby zachowywał się jak prawdziwa pszczoła! **Teraz jednak musi wyruszyć w takiej postaci, jaką ma, na poszukiwania dziadka, który – jak tylko stanie się to możliwe – sprawi, że Pinobee będzie miał uczucia, podobnie jak jego rówieśnicy.**

PINOBEE to sympatyczna platformówka utrzymana w konwencji „biegnij do przodu jak najszybciej i zbieraj, co się da". Główny bohater, jak na pszczołę przystało, potrafi fruwać i wspinać się po pionowych ścianach. Na swej drodze napotkasz wiele niespodzianek i przeciwników, których będziesz mógł unicestwić tylko w jeden sposób: skacząc im na grzbiety. **Niestety, Pinobee nie posiada żadnej broni. Co więcej, jest raczej pokojowo nastawiony do świata.**

PINOBEE to bardzo grywalna pozycja, ale niektórym może nie spodobać się renderowana grafika, która wygląda niezbyt estetycznie. Mimo to gra okazuje się godna uwagi, ponieważ gwarantuje rozrywkę bardzo wysokiej jakości.

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Pinobee – Wings Of Adventure

200 zł | Hudson / LEM | 1 gracz

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika | Dźwięk | Frajda

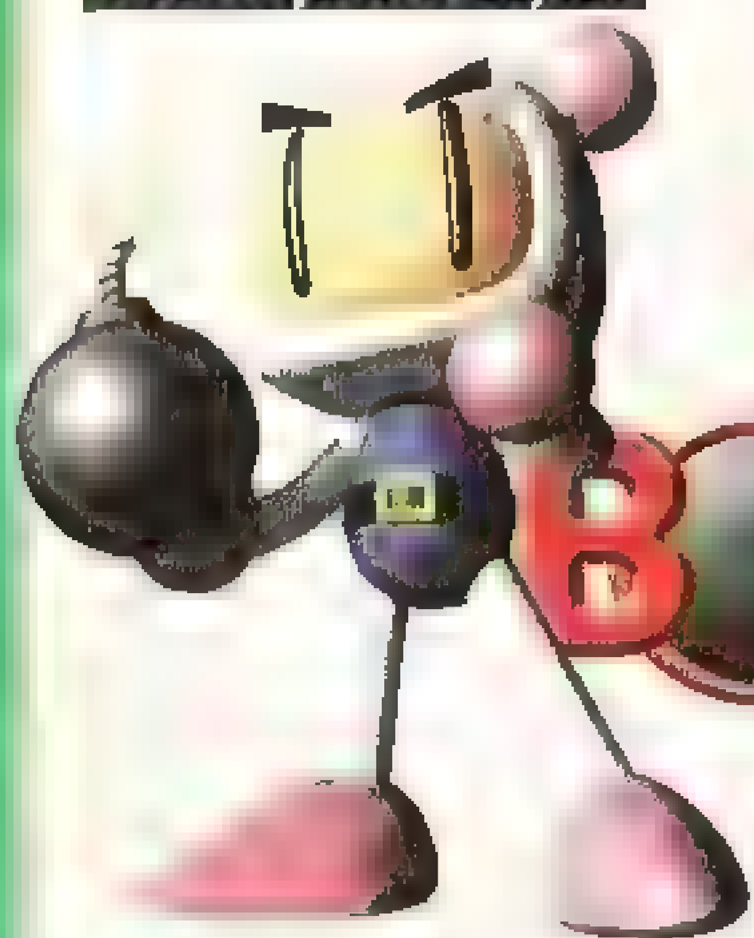
Szybka i zwariowana rozgrywka. Typowa zręcznościówka dla niezbyt wymagających graczy

Nieestetyczna grafika i dość wysoki stopień trudności zniechęcają do zabawy

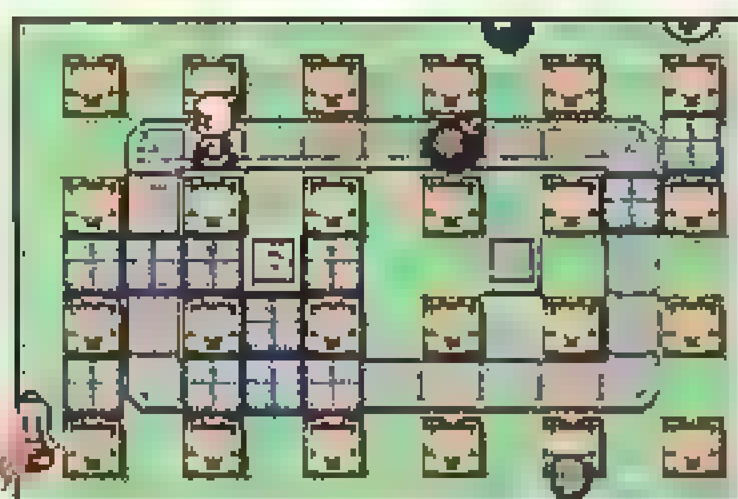
PINOBEE to bardzo ciekawa i wciągająca gra, przy której spędzisz zapewne kilka długich wieczorów. Naprawdę godna polecenia.

4

Najsłynniejszy saper świata powraca! I to w jakim stylu!



Bomberman
tournament



Zróżnicowanie terenu walki będzie dla ciebie miłym zaskoczeniem



Lodowa plansza to jedna z najciekawszych i najładniejszych w grze

Kto nie pamięta wspaniałej gry pod tytułem DYNA BLASTER (wydanej niegdyś na PC), powinien czym prędzej sięgnąć do jakiejś komputerowej encyklopedii lub po prostu zagrać w najnowszy produkt tych samych autorów, który nosi tytuł BOMBERMAN TOURNAMENT (wydany na przenośną konsolkę GBA).

Gra czerpie wiele pomysłów z pierwowzoru, ale została też wzbogacona o nowe rozwiązania i wątki. Głównym bohaterem nadal pozostaje Bomberman, tym razem narysowany w lekkim mangowym stylu, a podstawowym środkiem zagłady są bomby (sposób ich używania pozostał niezmieniony). Główną innowację i, jak się okazuje, esencję całej rozgrywki, stanowią dwa zupełnie odmienne od siebie tryby: BATTLE i QUEST. Dzięki ich zastosowaniu BOMBERMAN TOURNAMENT niewątpliwie zasługuje na miano dwóch gier w jednej!

Pierwszy tryb jest znany z poprzedniej części i polega na standardowej bitwie (przy użyciu bomb) z trzema przeciwnikami na jednej planszy. Wrogami mogą być również gracze, których konsolki łączy się za pomocą specjalnego kabla – prawdziwy tryb multiplayer w najlepszym wydaniu.

Tryb QUEST natomiast jest trybem fabularnym i w pełni dorównuje najlepszym grom RPG, dostępnym na przenośne konsolki! Fabuła jest prosta, a rozgrywka bardzo przyjemna. **Twoja rola nie ogranicza się bowiem do chodzenia, rozmawiania i wykonywania zadań. Dla urozmaicenia rozgrywki wprowadzono bowiem Karabony – coś w rodzaju Pokemonów.** Podczas swojej wędrówki będziesz spotykał te potworki, a ich pomoc okaże się nieoceniona w walce z niektórymi przeciwnikami.

BOMBERMAN TOURNAMENT to gra, która zapewni ci dobrą zabawę. Co najważniejsze, będziesz mógł zabrać ją ze sobą niemal wszędzie. Dzięki niesamowicie grywalnemu trybowi multiplayer konsola GBA nabierze zupełnie nowych kolorów!



Tryb QUEST to najmocniejszy atut gry, który nie pozwala oderwać się od konsolki



Rozgrywka obfituje w masę wybuchów, po których unosi się zapach spalenizny

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A

Bomberman Tournament

200 zł | Hudson / LEM | 1-4 graczy

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika | Dźwięk | Frajda

Tryb fabularny. Wysoka grywalność, duża dawka dobrej zabawy w trybie multiplayer

Karabony są zbyt bardzo podobne do Pokemonów, czasem gra może wydać się monotonna

BOMBERMAN to udana gra zapewniająca wyśmienitą zabawę. Dwa odmienne tryby rozgrywki sprawią, że każdy znajdzie coś dla siebie.

5

SHREK



Pomysł, aby w grze wykorzystać postać filmową, nie jest niczym nowym. Rzadko jednak zdarza się, żeby był to jedyny atut danego tytułu...

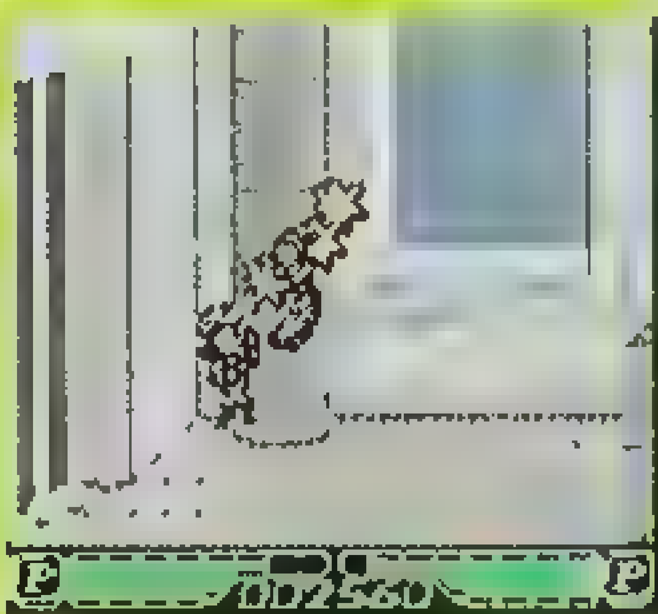
Shrek to postać z niedawno wyprodukowanego filmu o tym samym tytule, który zdążył już zdobyć spore rzesze fanów. Choć aż sam film nie jest raczej przeznaczony dla młodszej publiczności, to grą zainteresować się mogą tylko i wyłącznie dzieci. Niestety, produkt ten nie przypomina wcale wersji kinowej, zwłaszcza pod względem poziomu wykonania i atrakcyjności.

Każdy użytkownik przenośnej konsolki spodziewa się z pewnością po takim tytule jak SHREK bardzo grywalnej, zabarwionej odpowiednią dawką humoru platformówki. Jakież więc będzie jego zdziwienie, gdy przekona się, że SHREK to zwykłe, żeby nie powiedzieć, bardzo płytkie, „mordobicie"! Brrrr...

Na arenie staje dziesięciu zawodników, wśród których znaleźć można samego Shreka, Księżniczkę Fionę, Monsieur Hooda, Pinocchio czy Lorda Farquaada. Celem walk, które muszą ze sobą stoczyć, jest... wyłonienie nadwornego mistrza. Nawiązuje to oczywiście do filmowego turnieju na dziedzińcu zamku Lorda, ale na tym kończą się wszelkie podobieństwa.

Grę można scharakteryzować jako bardzo chaotyczną i pozbawioną jakiegokolwiek ładu czy taktyki. Nawet zadawanie ciosów okazuje się męczące i skomplikowane. Słowem: pomysł na realizację gry jest według nas całkowicie chybiony.

Pozostaje mieć nadzieję, że gra SHREK w wersji na GBC nie okaże się jedyną komputerową wersją tego kinowego hitu. To tak, jakby „Matrix" przeniesiony na konsolkę polegał na grze w kulki! Po prostu tragedia.



Wbrew pozorom, walka nie daje wcale satysfakcji i jest monotonna



Bezmyślne młócenie w klawisze to podstawowa czynność w tej grze



Szkoda, że gra na podstawie tak fajnego filmu jest zrobiona tak niestarannie



Zamek Lorda Farquaada to najładniejsza z lokacji, lecz monotonna jak inne



Smoczyca to prawdziwy twardziel, lecz wprawny gracz pokona ją bez trudu



Monsieur Hood strzela z łuku! Toż to jest jawne epatowanie przemocą!



Strona jest ładna, ale niewiele na niej informacji o grze. Znajdziesz tu też kilka screenów i wizerunki bohaterów znanych także z dużego ekranu

Kto to zrobił?

TDK Mediactive

Firma ma swoją siedzibę w Kalifornii i specjalizuje się w wydawaniu konsolowych gier, których fabuła oparta została na znanych, animowanych przebojach kinowych. Oprócz SHREKA na GBC przygotowują jego wersję na X-Box'a. Wydali też CASPER SPIRIT DIMENSION na PS2, LADY SIA na GBA i THE LAND BEFORE TIME na PSX.

PC | A | | X K | P S | A

Shrek

149 zł	TDK Mediactive / LEM	1-2 graczy

Wykorzystuje: GBC Link Cable

Grafika | Dźwięk | Frajda

Gra jest w szóstu językach, można pownie żyć Shrekiem i innymi postaciami, ale to wszystko

Gra zrobiona jakby w pośpiechu. Bez jakiegokolwiek polotu. Profanacja dobrego tytułu!

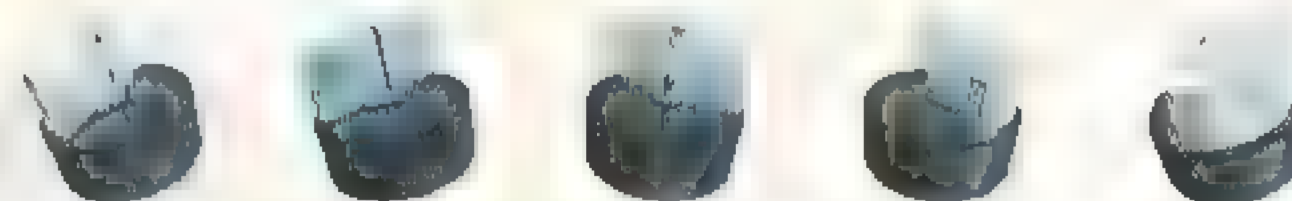
SHREK na GBC to wyjątkowa „cie[illegible]". Wydać niemałe w końcu pieniądze na tę grę to zły pomysł. Mimo to i tak znajdą się chętni...

3-

CZEMU TO TAK SIĘ TRZĘSIE?

W tym modelu pada zastosowano dwa dwusilniczkowe układy wibrujące. Dzięki temu uzyskano naprawdę dobre rezultaty

Co łączy joystick z Force Feedbackiem, pad do konsol oraz popularną komórkę? Maleńki silniczek z układem wibrującym



To właśnie obracający się ciężarek odpowiada za wibrację urządzenia

Obciążnik

- Sekret wytwarzania wibracji leży w konstrukcji obciążnika oraz... prawach fizyki. Ciężarek zamocowany jest na osi silniczka, dzięki czemu może się swobodnie obracać.
- Jednocześnie nieregularny kształt ciężarka sprawia, że jego każdy obrót powoduje powstanie wibracji – jest to efekt nierównomiernego rozłożenia ciężaru.
- Aby można było w pełni korzystać z możliwości pada (lub joysticka), gra musi wspomagać system Force Feedback (PC) lub DualShock (konsole SONY).

Silniczek elektryczny

- Siłą napędową układu wibracyjnego jest niewielkich rozmiarów silniczek elektryczny.

Dual Shock (SONY)

- W padach tej firmy zastosowano układ dwóch silniczków z niezależnymi obciążnikami.
- Mniejszy silniczek, z lżejszym ciężarkiem, obraca się bardzo szybko, powodując delikatne drżenie. Drugi z większym obciążeniem wiruje dużo wolniej, wytwarzając znacznie silniejsze wstrząsy.
- Taki sposób pracy powoduje, że gracz może odczuć bardzo zróżnicowany zakres wibracji, w zależności od tego, co dzieje się na ekranie.

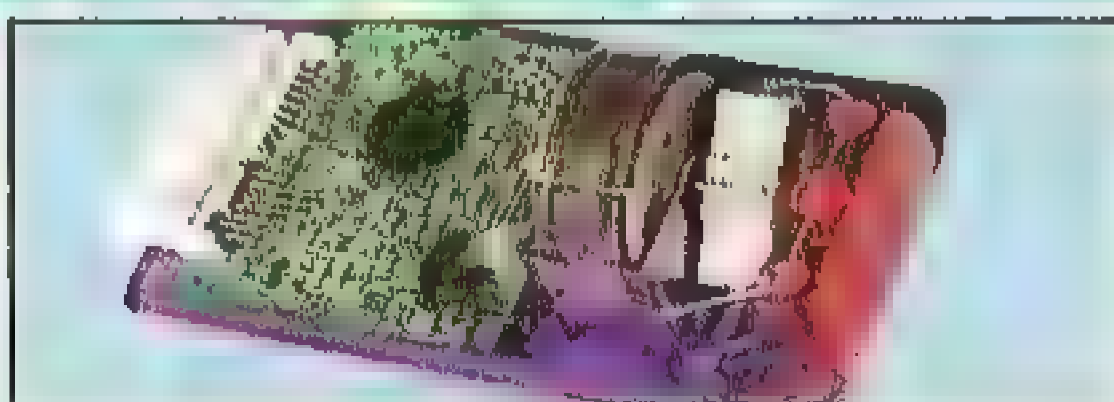
Przewody zasilania

- Każdy silnik potrzebuje energii, nie inaczej jest w tym wypadku. Całe szczęście, niezbędne napięcie można pobrać z odpowiedniego portu komputera lub konsoli.

INFO

- **System wibracyjny występuje pod wieloma nazwami, w zależności od jego producenta. I tak SONY ma DualShock, Nintendo – Rumble, a SEGA po prostu Vibration. Poza tym istnieją jeszcze Dual Force, Double Shock i wiele innych.**
- **W przypadku PC powszechna jest nazwa Force Feedback i tak właśnie oznaczane są joysticki oferujące tę funkcję.**
- **Oszczędni producenci akcesoriów do komputerów PC stosują w swoich padach tylko dwa silniczki z ciężarkiem...**

Rysunki: H.Kołodziejczyk





Pad
Wibrujące pady znane są od dawna – to właśnie konsole zapoczątkowały tę technikę. Niestety, nie wszystkie gry konsolowe korzystają z opcji „wstrząsania graczem".

Karta pamięci
Również użytkownicy małych konsol typu Game Boy mogą skorzystać z systemu wibrującego. Jest on wtedy wbudowywany do karty pamięci zawierającej daną grę.

Kierownica
System wibracyjny na pewno przyda się podczas zabawy w wyścigi po bezdrożach! Po wjechaniu na nierówne podłoże odczujesz to na... własnej kierownicy.

Telefon komórkowy
Tradycyjne dzwonki bywają kłopotliwe, zwłaszcza gdy telefon dzwoni głośno w najmniej odpowiednim miejscu. Alarm wibracyjny powiadomi cię znacznie dyskretniej!

Nie ma dobrego grania bez dobrego kontrolera. O tym nie trzeba chyba przekonywać nikogo, kto kocha ten typ rozrywki ponad wszystko. Przyjrzyj się najciekawszym kontrolerom do gier różnych gatunków

PORADNIK GRACZA

PADY & JOYSTICKI

Logitech Wingman Attack 2

Wingman Attack 2 to następca znanego i zasłużonego już joysticka (nazywającego się, rzecz jasna, Wingman Attack).

Od poprzednika różni się tym, że podłączany jest przez port USB (wcześniej standardowo przez gameport), dodatkowo posiada dwa w pełni programowalne przyciski (razem 6) oraz ma nieco inny wygląd.

To ciekawa propozycja dla tych, którzy chcieliby wyposażyć się w profesjonalny i zarazem niedrogi joystick. Wingman Attack został już wycofany ze sprzedaży, zatem nie masz innego wyjścia niż kupno... nowego modelu!

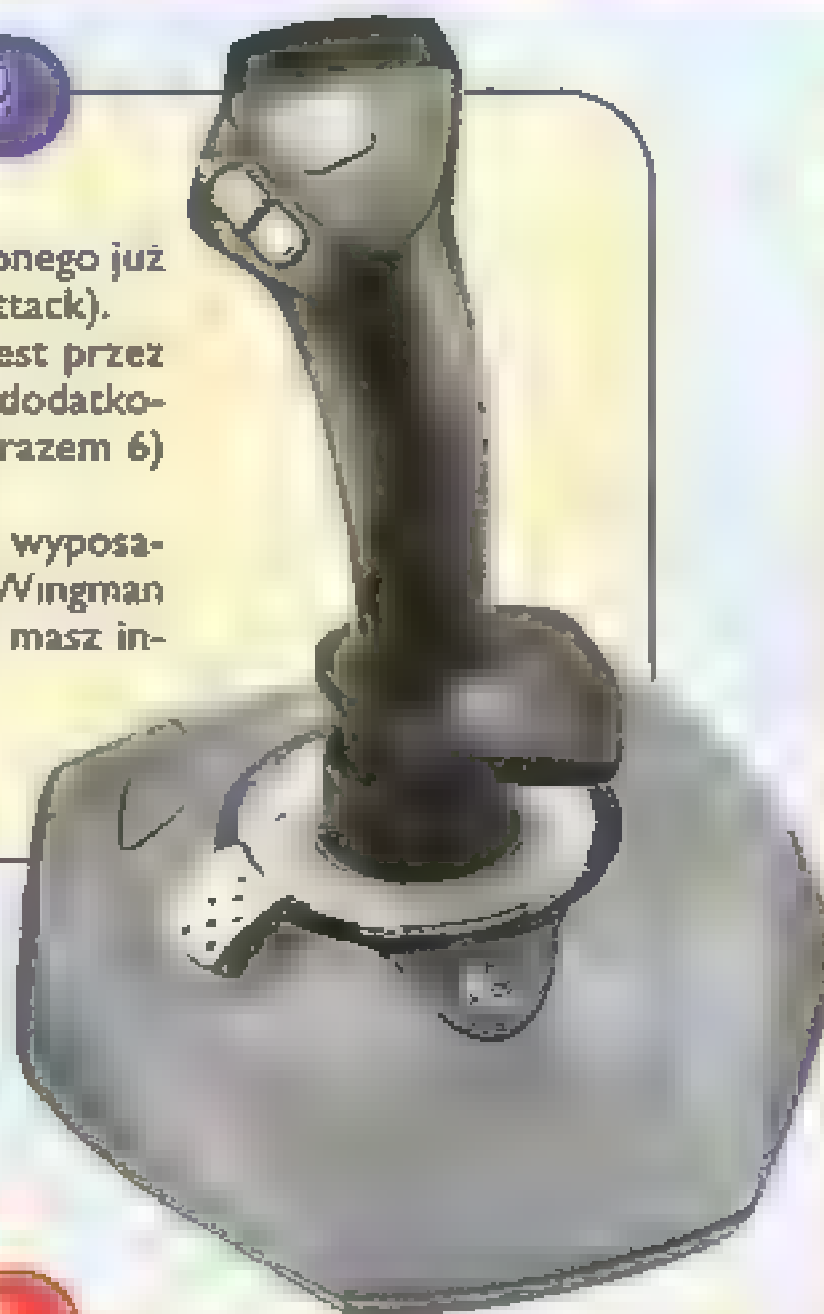
100 zł

Wingman Attack 2

Extra: korzysta ze złącza USB

Logitech | www.logitech.de/poland

Doskonały, zwłaszcza dla tych graczy, którzy uważnie wydają pieniądze. Profesjonalny, a jednocześnie niedrogi. Polecamy!

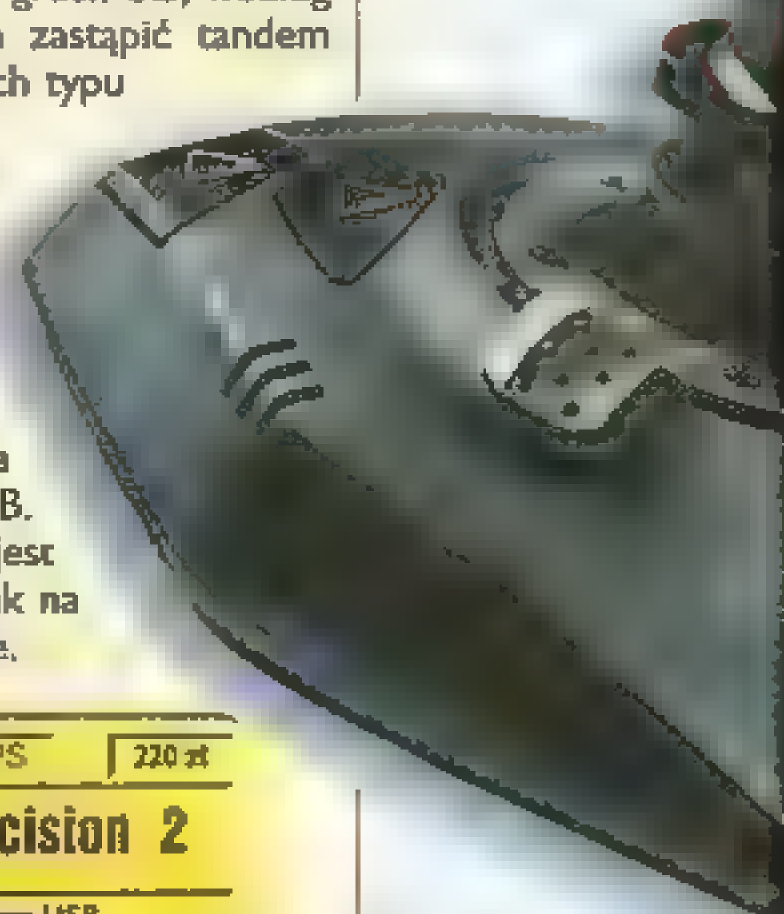


Microsoft SideWinder Precision 2

Mimo iż Microsoft w wielu kręgach uchodzi za jednego z najbardziej kontrowersyjnych producentów, ze sprzętem radzi sobie całkiem dobrze, czego przykładem może być ten joystick. Stworzony z myślą o grach 3D, według założeń jego twórców ma zastąpić tandem mysz plus klawiatura w grach typu QUAKE czy UNREAL.

Zaawansowane opcje umożliwiają jednoczesne kierowanie postacią oraz swobodne rozglądanie się wokół własnej osi.

Urządzenie to komunikuje się z komputerem za pośrednictwem portu USB. SP2 to ciekawa propozycja, jest jednak stosunkowo droga jak na możliwości, które prezentuje.



GBA | GBC | XBox | PS | 220 zł

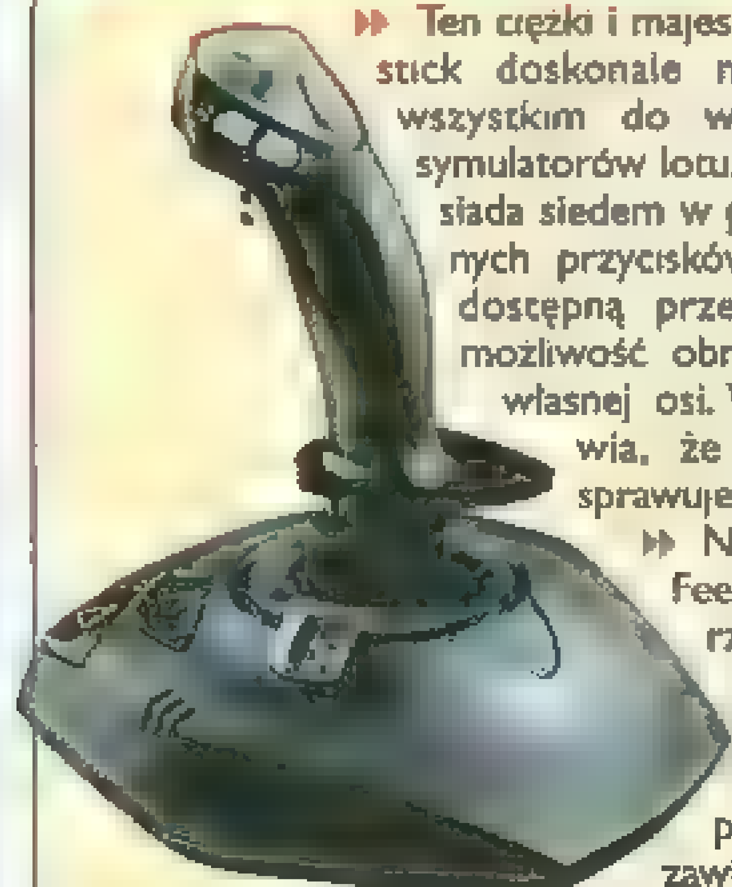
SideWinder Precision 2

Extra: korzysta ze złącza USB

Microsoft | www.microsoft.com

Nie wyróżnia się niczym szczególnym spośród pozostałych urządzeń. Jak na swoje możliwości stanowczo za drogi!

Logitech Wingman Force 3D



Ten ciężki i majestatyczny wręcz joystick doskonale nadaje się przede wszystkim do wszelkiego rodzaju symulatorów lotu. Urządzenie to posiada siedem w pełni programowalnych przycisków, wygodną, łatwo dostępną przepustnicę, a także możliwość obrotu drążka wokół własnej osi. Wszystko to sprawia, że joystick najlepiej sprawuje się przy rozmaitych symulatorach lotu, choć nie tylko.

Nie można także zapominać o zastosowaniu technologii Force Feedback, umożliwiającej odczucie każdej eksplozji, każdego zderzenia czy też odrzutu broni na własnej skórze.

W komplecie z urządzeniem znajduje się niezwykle funkcjonalne oprogramowanie WingMan Profiler, umożliwiające zmianę funkcji przypisanych poszczególnym klawiszom oraz podgląd intensywności efektów siłowych. Dodatkowo zestaw zawiera pełną wersję gry CASTROL HONDA SUPERBIKE.

GBA | GBC | XBox | PS | 300 zł

Wingman Force 3D

Extra: Force FeedBack, pełna wersja gry

Logitech | www.logitech.de/poland

Idealny do zabawy z symulatorami lotu, ale nie tylko. Posiada system Force Feedback. W zestawie pełna wersja gry!



Nawet prosty joystick znacznie podniesie komfort zabawy przy komputerze. Co ważniejsze, popularne joysticki nie są wcale takie drogie!

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

W dzisiejszych czasach chyba nikt nie wyobraża sobie realistycznej jazdy wirtualnym pojazdem przy użyciu klawiatury. Z pomocą przyjdzie ci więc profesjonalna kierownica, na przykład właśnie Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel.

Do głównych zalet tego urządzenia zalicza się jego niezwykłą ergonomię, osiem wygodnych przycisków oraz wsparcie dla technologii Force Feedback. Wady: stosunkowo głośna praca oraz, przede wszystkim, wysoka cena...

GBA	GBC	XBox	PS	675 zł

SideWinder Force Feedback...

Extra: system Force Feedback, ergonomiczny kształt

Microsoft | www.microsoft.com

Miłośnik komputerowych rajdów powinien spróbować zabawy z kierownicą. Niestety, cena odstraszy niejednego gracza...



[illegible]

Jeśli objętość twojego portfela została drastycznie uszczuplona po wakacyjnych wojażach, nie martw się – nie jesteś bowiem zdany jedynie na bardzo drogie rozwiązania. Naprzeciw twoim oczekiwaniom wychodzi firma Genius – z profesjonalną kierownicą bez tzw. bajerów.

Urządzenie posiada 10 przycisków i nieźle współpracuje z najpopularniejszymi grami wyścigowymi. Czego więcej potrzeba do szczęścia?

GBA	GBC	XBox	PS	175 zł

SpeedWheel Formula

Extra: 10 przycisków

Genius | www.kye.co.uk

Jednym słowem – kierownica bez żadnych szczególnych bajerów, ale za to tak tania, że stać na nią większość graczy!

[illegible]

To kolejna propozycja dla wszystkich miłośników tanich rozwiązań. Posiada dwanaście przycisków oraz obsługę funkcji autofire.

Wygodny pad i profesjonalny, pomimo braku bajerów, a – co najważniejsze – jest to jedno z najtańszych urządzeń dostępnych na naszym rynku.

EZ Gamepad – 49 zł

Extra: 12 przycisków, autofire

A4Tech | www.a4tech.com

Posiada wszystko, co powinien mieć dobry pad, łącznie z autofire'em i dużą liczbą przycisków. I do tego ta niska cena!

Logitech Wingman Formula Force GP

Wśród graczy, z którymi mieliśmy okazję dyskutować (nieraz nawet do białego rana) na temat zalet i mankamentów poszczególnych manipulatorów, niesłabnącą popularnością cieszą się produkty firmy Logitech.

Wingman Formula Force GP to profesjonalna kierownica, która obsługuje technologię Force Feedback. Posiada ona sześć ciekawie rozmieszczonych przycisków i naprawdę dobrze współpracuje z większością gier. Jej zaletą jest też niewygórowana cena.

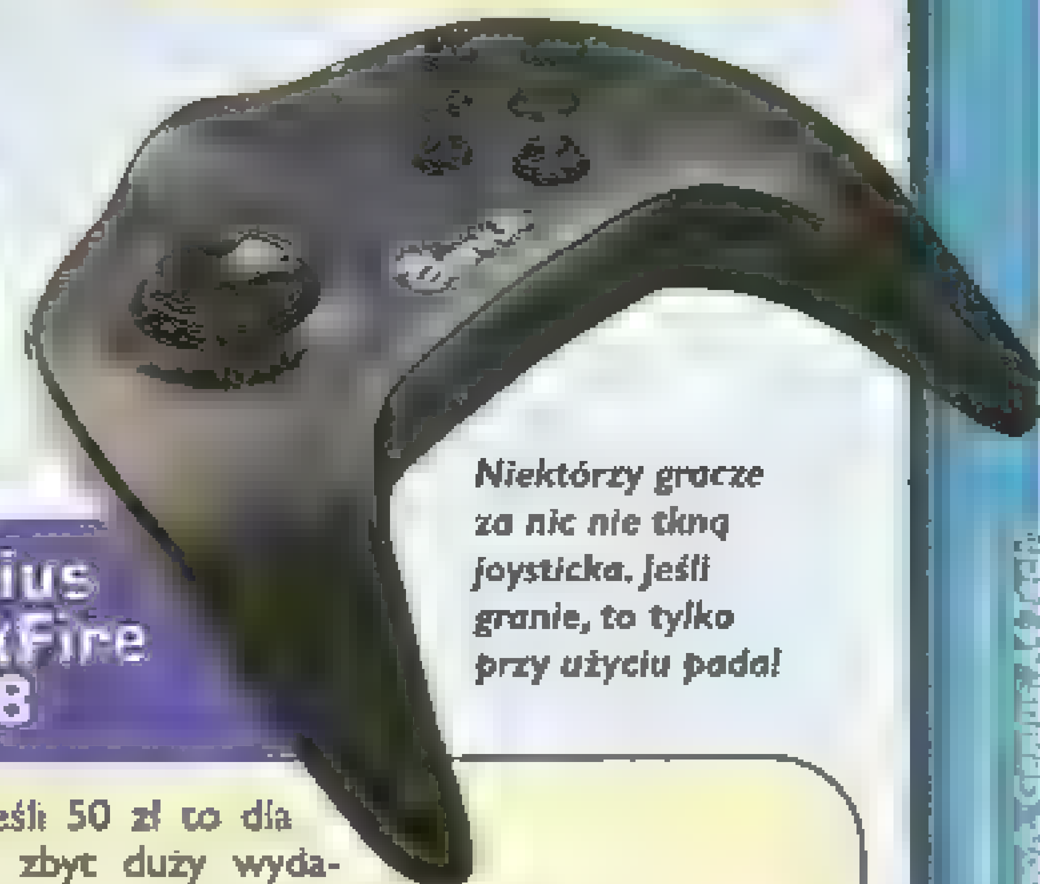
GBA	GBC	XBox	PS	470 zł

Wingman Formula Force GP

Extra: system Force Feedback

Logitech | www.logitech.de/poland

Niezłej klasy kierownica z FFB za całkiem niewygórowaną (jak na tę jakość) cenę. Model bez Force Feedbacku za 280 zł



Niektórzy gracze za nic nie tkną joysticka. Jeśli granie, to tylko przy użyciu pada!

[illegible]

W grach wymagających od gracza dużych zdolności manualnych niezastąpionym partnerem jest profesjonalny gamepad. Potwierdzi to każdy posiadacz konsoli – przecież właśnie z myślą o tych urządzeniach pierwotnie je zaprojektowano.

Dobry pad powinien być ergonomiczny, wygodny i posiadać minimum jedenaście w pełni programowalnych przycisków. Musi też reagować na to, co aktualnie dzieje się na ekranie (ma się trząść). Nie powinien też przyprawiać gracza o ból rąk, nawet po kilkugodzinnym obcowaniu z ulubionym tytułem. Wszystkie te wymagania spełnia opisywany tutaj Wingman Rumble Pad. Jego dodatkową zaletę stanowi przystępna cena.

GBA	GBC	XBox	PS	165 zł

Wingman Rumble Pad

Extra: wygodny, dużo przycisków

Logitech | www.logitech.de/poland

Po prostu idealny pad! Poza sporą liczbą przycisków i systemem wibracyjnym posiada jeszcze jedną zaletę – niską cenę!

Genius MaxFire G-08

Jeśli 50 zł to dla ciebie zbyt duży wydatek, nie masz do czego wykorzystać 12 przycisków, a autofire do niczego ci się nie przyda, przyjrzyj się produktowi firmy Genius – MaxFire G-08.

To niedrogie urządzenie – według twórców – „ma służyć do grania, a nie do zabawy". Osiem przycisków i ergonomiczny kształt to wszystko, co oferuje. Ale czego więcej spodziewać się za niewiele ponad 30 zł?

GBA	GBC	XBox	PS	32 zł

MaxFire G-08

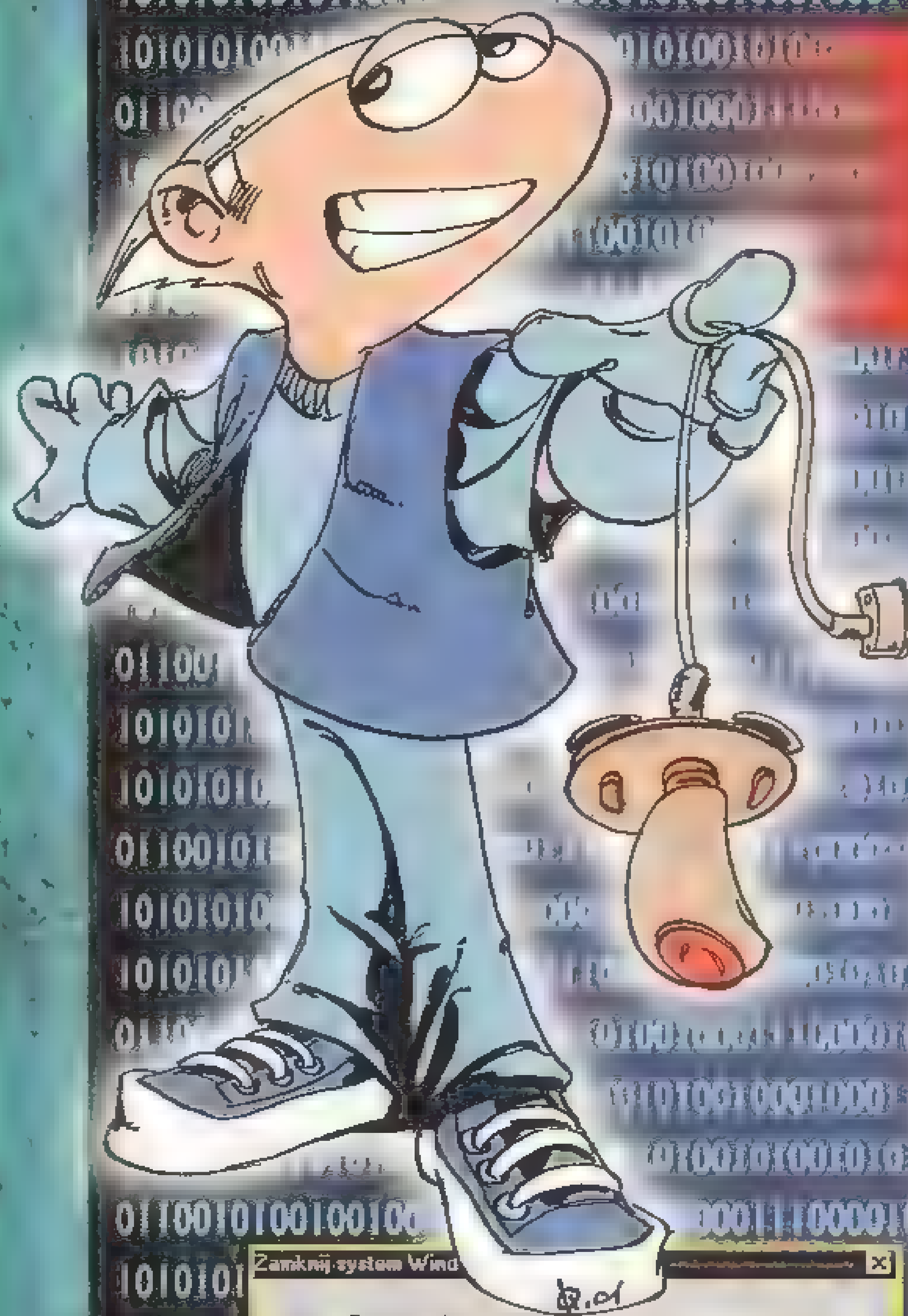
Extra: Wygodny kształt

Genius | www.kye.co.uk

Przede wszystkim tani (tak bardzo, że możesz kupić kilka sztuk na zapas). Poza tym bez żadnych wybitnych cech. Ot, pad!

Staruszek DOS

DOS to przeżytek – to oficjalne stanowisko Microsoftu. Nie znaczy jednak, że znajomość podstaw tego systemu operacyjnego nigdy ci się nie przyda.





Zamknij system Windows

Opcje zamykania systemu:

- Przełącz w stan oczekiwania
- Zamknij
- Uruchom ponownie
- Uruchom ponownie w trybie MS-DOS

Jeżeli masz problemy ze starymi grami, zamknij Windows i wybierz opcję „Uruchom ponownie w trybie MS-DOS"

```
Typ pamięci        Razem      Używana      Wolna
```

Za pomocą komendy MEM możesz dowiedzieć się, ile pamięci poszczególnych typów jest dostępne dla aplikacji

MS DOS dla początkujących

Współczesne systemy operacyjne są coraz bardziej przyjazne dla użytkownika. Praktycznie wszystkie operacje wykonuje się w nich przy pomocy graficznego interfejsu użytkownika. Oczywiście spełniają te same funkcje, co stareńki DOS. Upraszczając: Windows to powłoka, pod którą czai się udoskonalona wersja DOS'a.

Przekonasz się o tym podczas instalacji Windows – zarówno program Fdisk, jak i komenda format, są ściśle związane z trybem znakowym, później jednak związki te stają się coraz mniej oczywiste, aż do momentu, w którym nastąpi jakaś awaria systemu i znowu pozostaniesz z czarnym ekranem i migającym, białym znakiem zachęty.

Znak zachęty i co dalej?

Jeśli jesteś w DOS'ie, to widzisz pusty ciemny ekran. Taka jest rzeczywistość tego systemu – żegnajcie ikony i okienka. Na górze ekranu znajduje się krótki napis, zazwyczaj ma on postać „C:\>" lub „C:\WINDOWS>". Obok niego miga kursor – w tym miejscu ukaże się wpisana przez ciebie komenda. DOS korzysta z takiego samego (a w zasadzie z tego samego) co Windows systemu plików i katalogów. Dlatego, jeśli jakąś operację wykonasz w jednym z tych dwóch trybów, to jej efekty będą widoczne w obu z nich. Jedyną różnicę stanowi długość nazw plików i katalogów – w DOS'ie może ona mieć tylko 8 znaków, dłuższe będą skracane do postaci nazwap~1. Powitanie w DOS'ie pozwala ci zlokalizować miejsce, w którym aktualnie się znajdujesz. Duża litera C z dwukropkiem oznacza dysk C: (analogicznie A: to stacja dysków, a D: lub E: to CD-ROM). Po znaku \ następuje nazwa katalogu, w którym aktualnie się znajdujesz. W tym przypadku będzie to katalog WINDOWS na dysku C:.

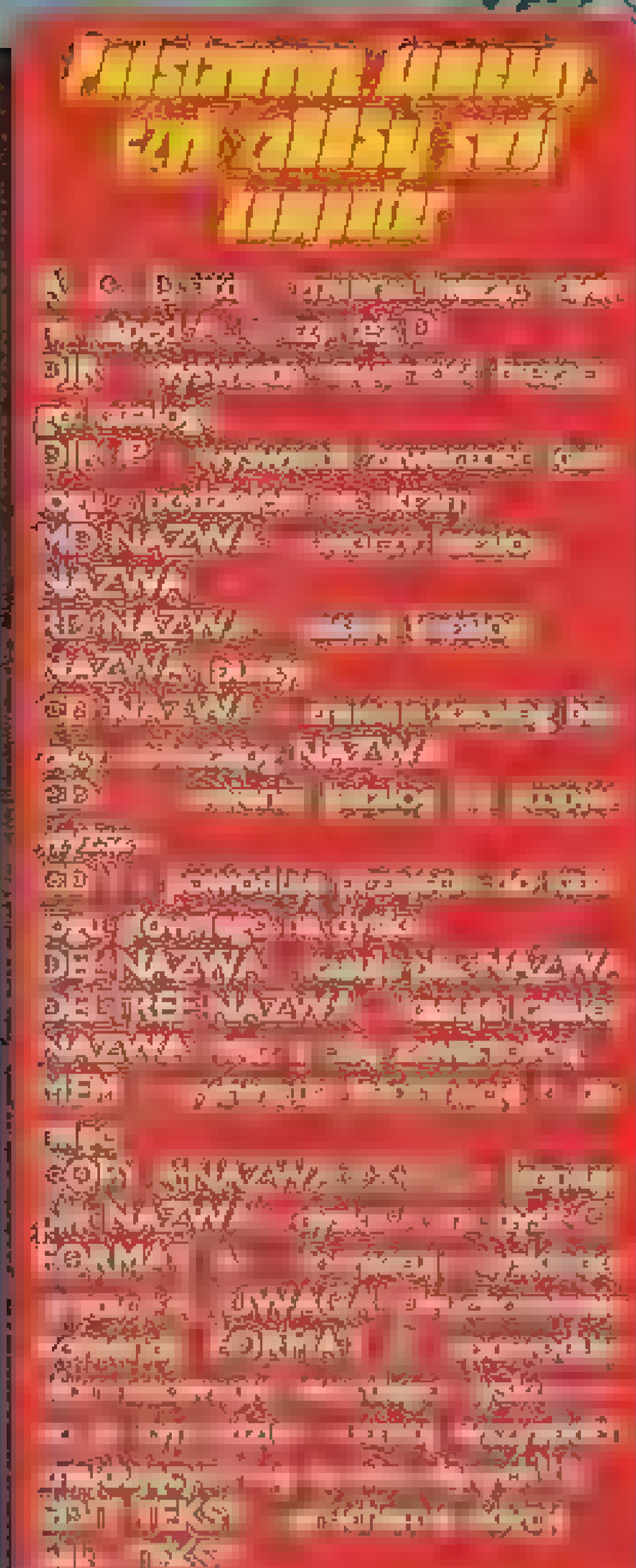
[illegible]

Podobnie jak współczesne gry, także [illegible] dotyczące pamięci. Wydawać by się mogło [illegible] strony, w końcu nowe komputery mają kilkadziesiąt razy więcej pamięci. Niestety, programy dosowe wymagają nieraz określonej ilości pamięci określonego rodzaju. Zazwyczaj wy- [illegible] cjonalnej, której wielkość została ograniczona do 640 kB (nawet jeśli posiadasz 256 MB RAM – to „spadek" [illegible] mięci zazwyczaj umieszcza się sterowniki umożliwiające obsługę CD-ROMU [illegible] z niektórych udogodnień pozwala uruchomić daną grę. Jeśli uruchamiasz program dosowy pod Windowsem, możesz skorzystać z zakładki Pamięć [illegible] programu. W odpowiednich okienkach możesz ustawić odpowiednią wartość pamięci.

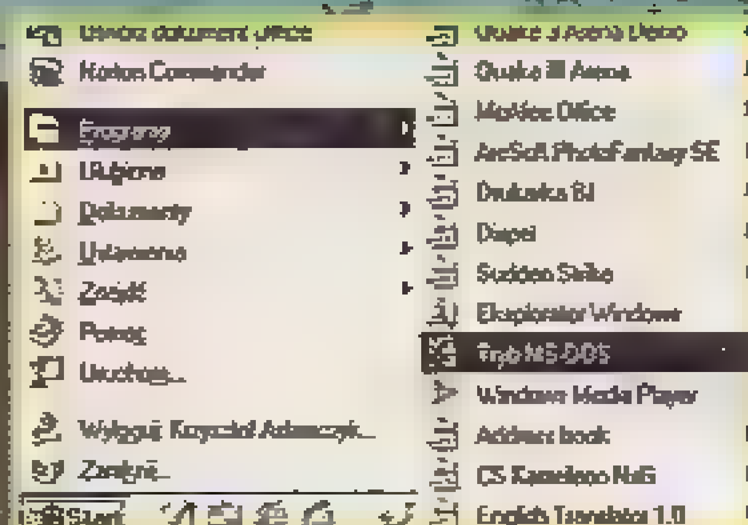
Nawigacja w poszczególnych katalogach także przypomina tę znaną z Windows, tyle że tutaj każdą operację wykonuje się, wpisując odpowiednią komendę. Nie jest to takie straszne, wystarczy zapamiętać kilka podstawowych komend. Poza tym DOS jest bardzo cierpliwy, każdy twój błąd skomentuje jedynie słowami: „Złe polecenie lub nazwa pliku".

Stare, ale jare

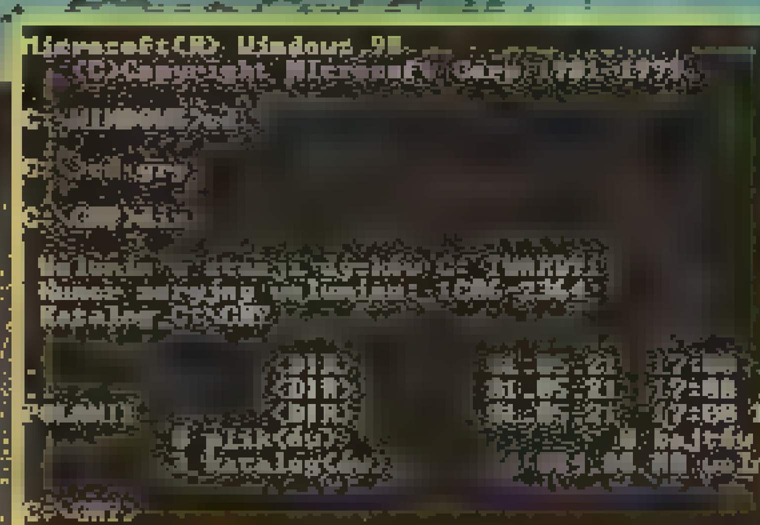
Zgodnie z tym hasłem w Sieci pojawia się coraz więcej darmowych gier, które swoją premierę miały jeszcze przed ukazaniem się Windows '95. Można znaleźć pomiędzy nimi prawdziwe perełki, jak choćby pierwszą część kultowej strategii CIVILIZATION czy zabawną turówkę NORTH&SOUTH. Mimo prymitywnej grafiki są one w stanie zapewnić dużo do-

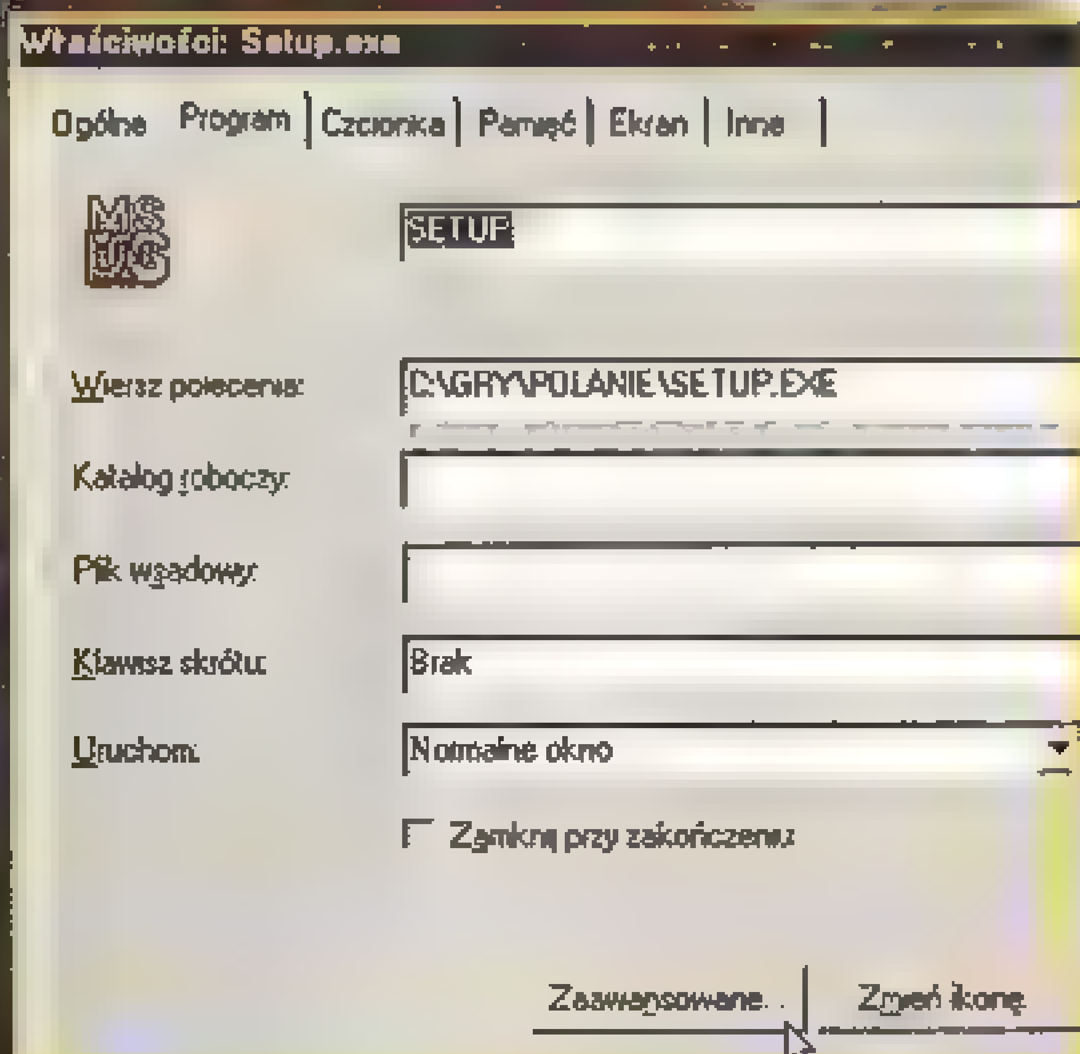


brej zabawy, i to całkowicie za darmo! Gry zajmują mało miejsca, dzięki czemu nie wydasz majątku na rachunek telefoniczny, jeśli zdecydujesz się ściągać je przez modem. Poważną wadą starszych gier jest natomiast dosyć trudne uruchamianie. Część z nich „chodzi" pod okienkami, ale dla niektórych współczesne komputery okażą się zbyt szybkie. Dla sporej liczby tytułów barierą nie do przejścia jest sam Windows. Jego budowa skutecznie uniemożliwi im pracę. Właśnie w takich momentach przydaje się znajomość DOS'a. Jak zabrać się do „zabytkowej" gierki? Zazwyczaj dotrze ona do ciebie w postaci skompresowanej (najczęściej w formacie ZIP). Do jego dekompresji możesz użyć popularnego WinZipa. Po rozpakowaniu w odpowiednim katalogu powinieneś znaleźć pliki z grą. Poszukaj plików wykonywalnych – będą miały ikonkę w kształcie niebieskiego okienka i rozszerzenie EXE lub BAT. Jeden z nich nosi zazwyczaj nazwę będącą skróconym tytułem gry – poprzez dwukrotne kliknięcie na ikonie można uruchomić plik. Jeśli powiodło ci się za pierwszym razem, to możesz darować sobie uruchamianie gry w DOS'ie. Jeśli natomiast pojawił się komunikat o błędzie lub gra po prostu nie uruchomiła się, będziesz musiał spróbować innej metody. Przejdź do trybu MS DOS (menu **Start /Zamknij /Uruchom ponownie w trybie MS DOS**). Zmień katalog na ten, w którym umieściłeś grę (CD KATALOG), a następnie wpisz komendę DIR /P, aby wyświetlić zawartość katalogu. Teraz możesz wpisać nazwę pliku uruchamiającego grę. W tym trybie powinieneś uruchomić większość tytułów, chociaż te bardziej oporne mogą wymagać „czystego" komputera, bez żadnych danych umieszczonych w pamięci. Zresetuj komputer. W momencie uruchamiania systemu trzymaj wciśnięty przycisk F8. Gdy ukaże się **Menu Startowe**, wybierz wiersz poleceń trybu awaryjnego, a komputer uruchomi się bez wczytywania sterowników. Czasami przydatne jest skorzystanie z opcji umożliwiającej przetwarzanie całej sekwencji startowej. W ten sposób możesz wyeliminować element systemu, który „gryzie" się z twoją grą. Uruchamianie programów dosowych można również zrzucić na barki Windowsa. Kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonkę pliku startowego gry i wybierz Właściwości z menu kontekstowego. Ukaże ci się ekran, w którym kolejne zakładki pozwalają określić parametry pracy dosowej aplikacji, określić tryb graficzny czy przydzielić pamięć. Zmiana tych ustawień pozwala czasami odpalić jakąś bardzo oporną gierkę. W dolnej części zakładki **Program** znajduje się przycisk **Zaawansowane**. Po jego naciśnięciu otrzymasz dostęp do ekranu opcji umożliwiających ustawienie automatycznego przechodzenia do trybu DOS przy uruchamianiu programu. To jednak nie wszystko – będziesz też mógł dowolnie modyfikować sekwencję startową w zależności od wymagań programu.

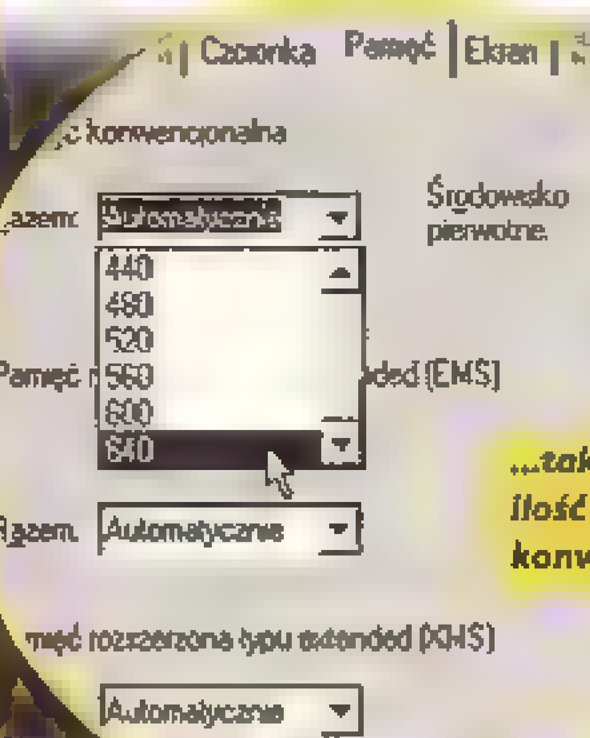


Aby uruchomić okienko dosowe, wybierz „Tryb MS-DOS" z folderu Programy

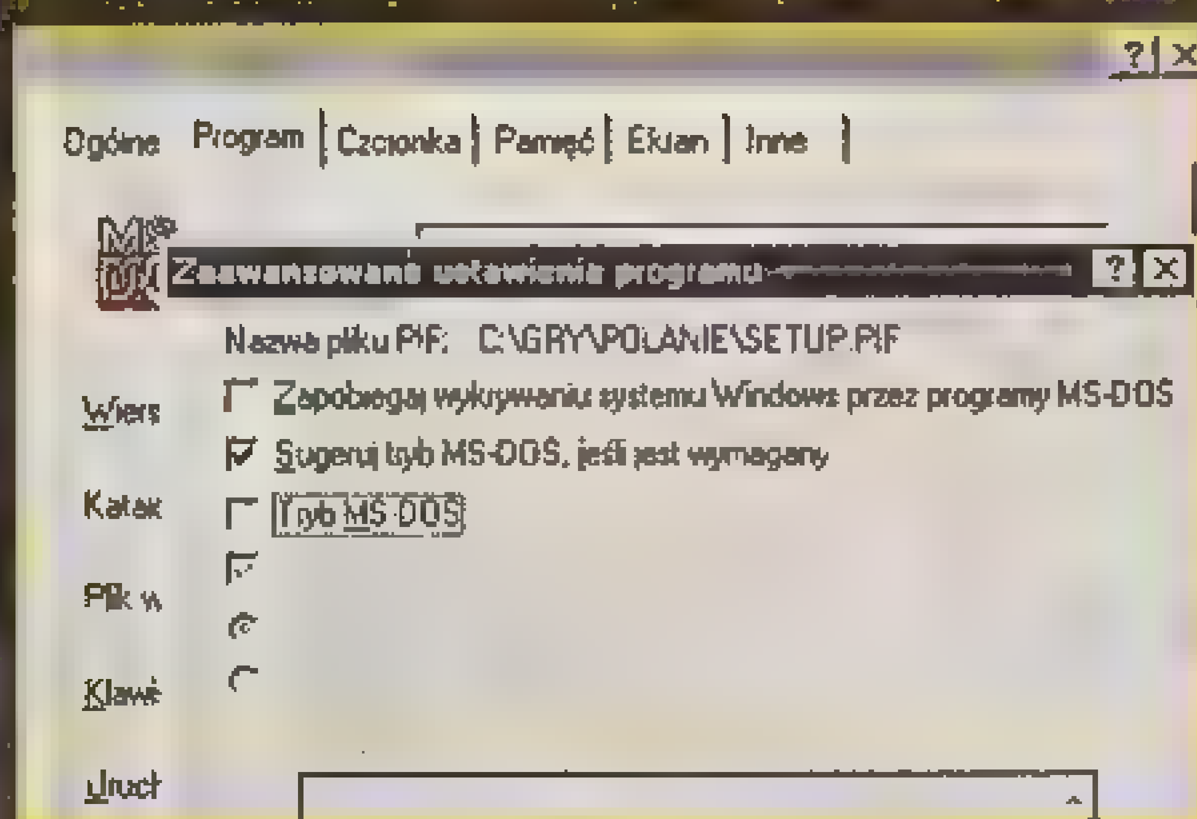

Zawartość bieżącego katalogu można wyświetlić używając komendy DIR



Po wyświetleniu okienka „Właściwości" możesz ustawić szereg parametrów wpływających na funkcjonowanie programu...



...takich, jak choćby ilość dostępnej pamięci konwencjonalnej



Czasami warto skorzystać z oferowanych przez Windows zabezpieczeń, gdyż aplikacje dosowe potrafią skutecznie zawiesić system



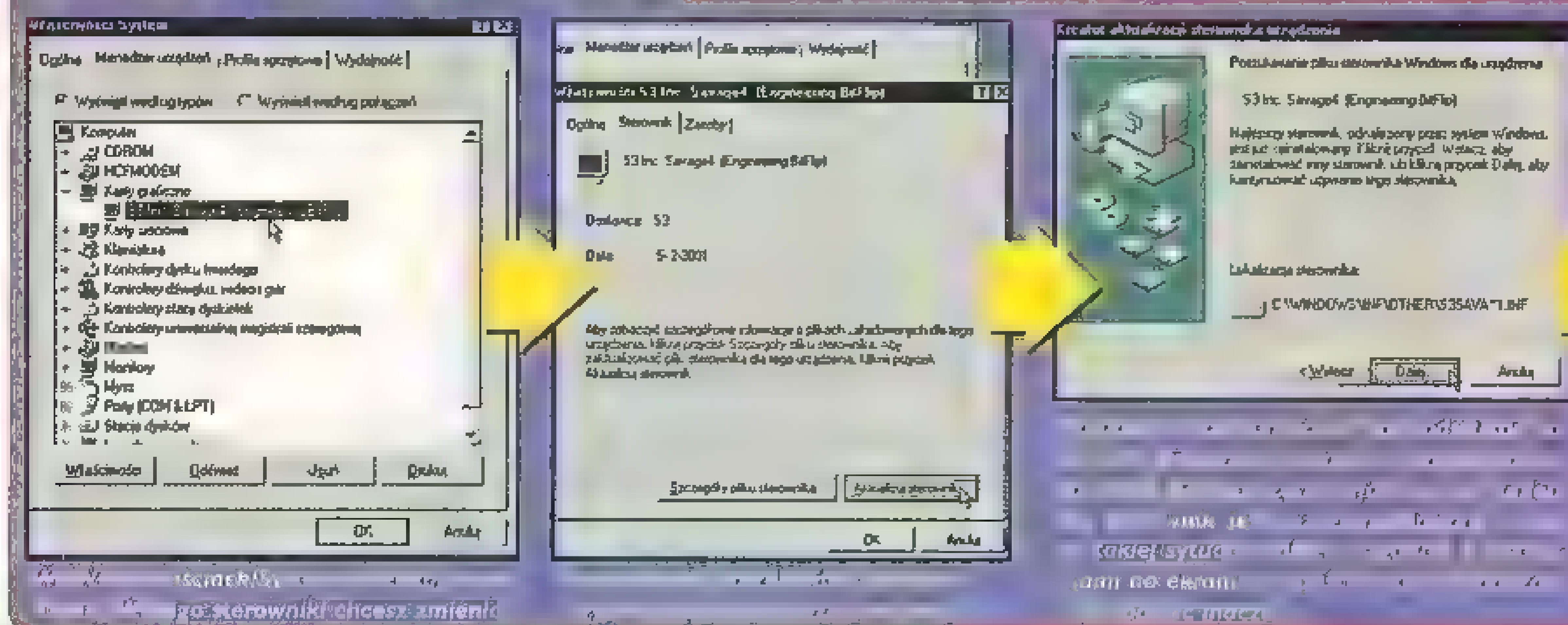
Sterowniki

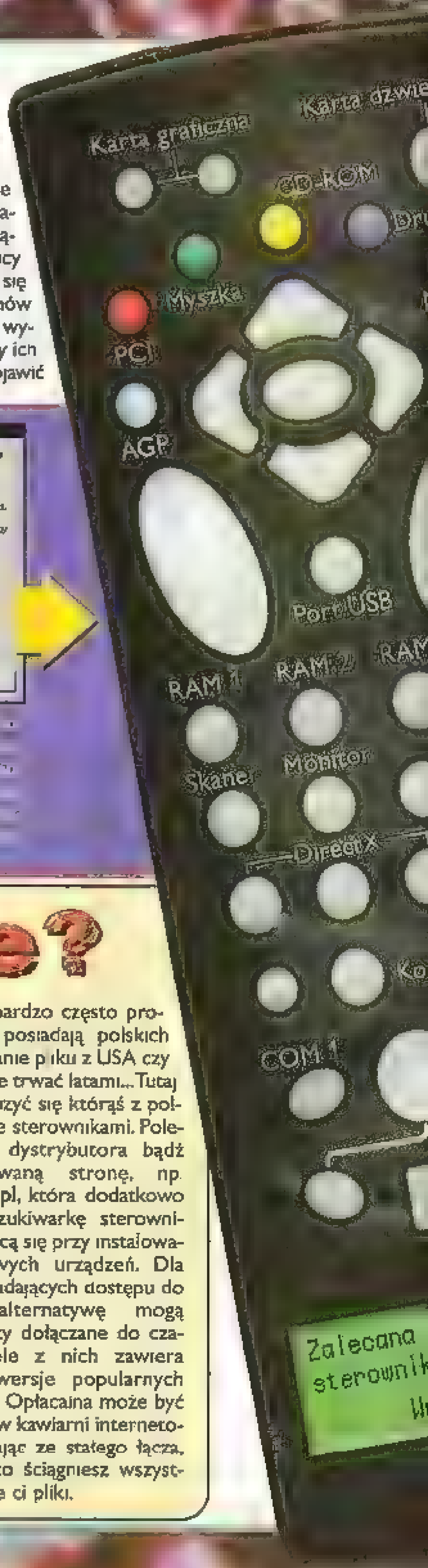
aby PC działał jak należy

Odpowiednie sterowniki są niezbędne do poprawnej pracy komputera. Tylko dzięki nim system potrafi dogadać się z nową kartą graficzną czy modemem

Istnienie sterowników wydaje się czymś całkowicie oczywistym. Są niezbędnym elementem systemu. Ich regularna aktualizacja, mimo że może wiązać się z pewnymi kłopotami, zazwyczaj przynosi konkretne korzyści. Umożliwia współpracę z nowymi grami oraz może w znaczący sposób przyspieszyć ich działanie. Sterowniki otrzymujesz na płytce wraz z zakupionym urządzeniem. Wystarczy je zainstalować i po problemie. Jednak praktyka pokazuje zupełnie coś innego. Otóż sterowniki występują w bardzo różnych wersjach, a dostarczana np. ze świeżo kupioną kartą graficzną nie zawsze musi odpowiadać najnowszej wersji wypuszczonej właśnie przez producenta. Kupując dane urządzenie, warto zwrócić uwagę, jakie sterowniki zawiera dołączona płytka. Użytkownicy Windows '95 i '98 nie muszą się martwić, drivery do ich systemów to standard i raczej trudno wyobrazić sobie produkt, który by ich nie posiadał. Problemy mogą pojawić

Krok po kroku





Aktualizować czy nie?

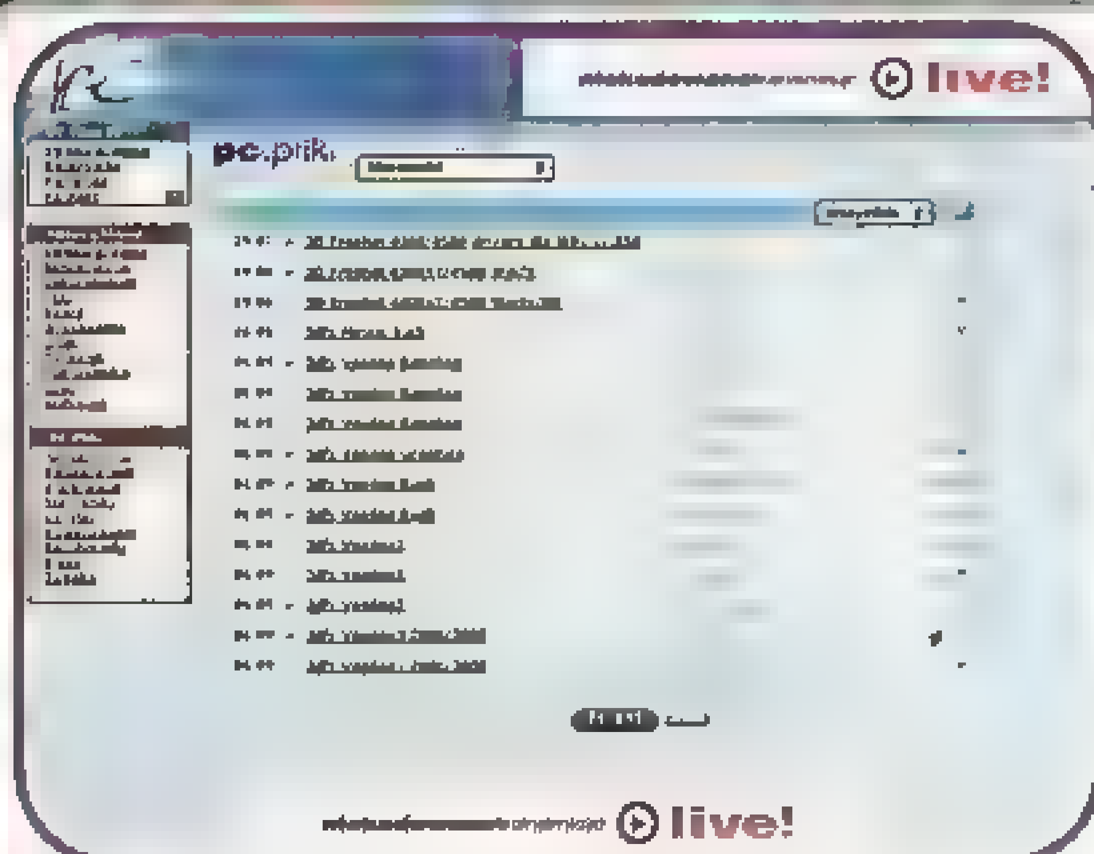
Bardzo często można spotkać się z opinią, według której, jeśli wszystko działa poprawnie, to lepiej niczego nie zmieniać. Dostosowując ją do sterowników, można założyć, że jeśli np. karta graficzna poprawnie współpracuje ze wszystkimi używanymi grami, to nie ma sensu mieszać w ustawieniach systemu. Oczywiście jest w tym trochę racji.

● Zmiana sterownika, pomimo iż nie powinna powodować żadnych komplikacji, czasami potrafi skutecznie unieruchomić system, zmuszając do całkowitej reinstalacji karty czy, w ekstremalnych przypadkach, całego systemu. Oczywiście są to sytuacje wyjątkowe, ale czasami mogą się przydarzyć, zwłaszcza posiadaczom niemarkowych kart. Czy zatem ze zmianą sterowników czekać do momentu, kiedy coś naprawdę nie będzie działało? Niekoniecznie.

● Zazwyczaj zmiana sterowników przebiega bezproblemowo. Ich nowa wersja, oprócz obsługi kolejnego DirectaX, może także przynieść stabilniejszą pracę całego urządzenia oraz czasami znaczne przyspieszenie jego działania. Aktualizacji ulega także dodatkowe oprogramowanie – nowe wersje mogą być wzbogacone o funkcje, których brakowało w poprzednich – np. opcję umożliwiającą zmianę taktowania w celu przyspieszenia pracy układu. Specyficznym sterownikiem jest także BIOS płyty głównej. BIOS też można uaktualnić stosując specjalny program stworzony przez producenta. Jednak taka aktualizacja okazuje się o wiele trudniejsza niż zazwyczaj. BIOS umieszczono w pamięci stałej, dlatego też jego zmiana może doprowadzić do trwałego unieruchomienia płyty głównej. Jeśli więc nie istnieje taka potrzeba, wymuszona np. brakiem współpracy z jakimś innym podzespołem, to lepiej po prostu zrezygnować i oszczędzić sobie ryzyka związanego z ewentualnym niepowodzeniem.

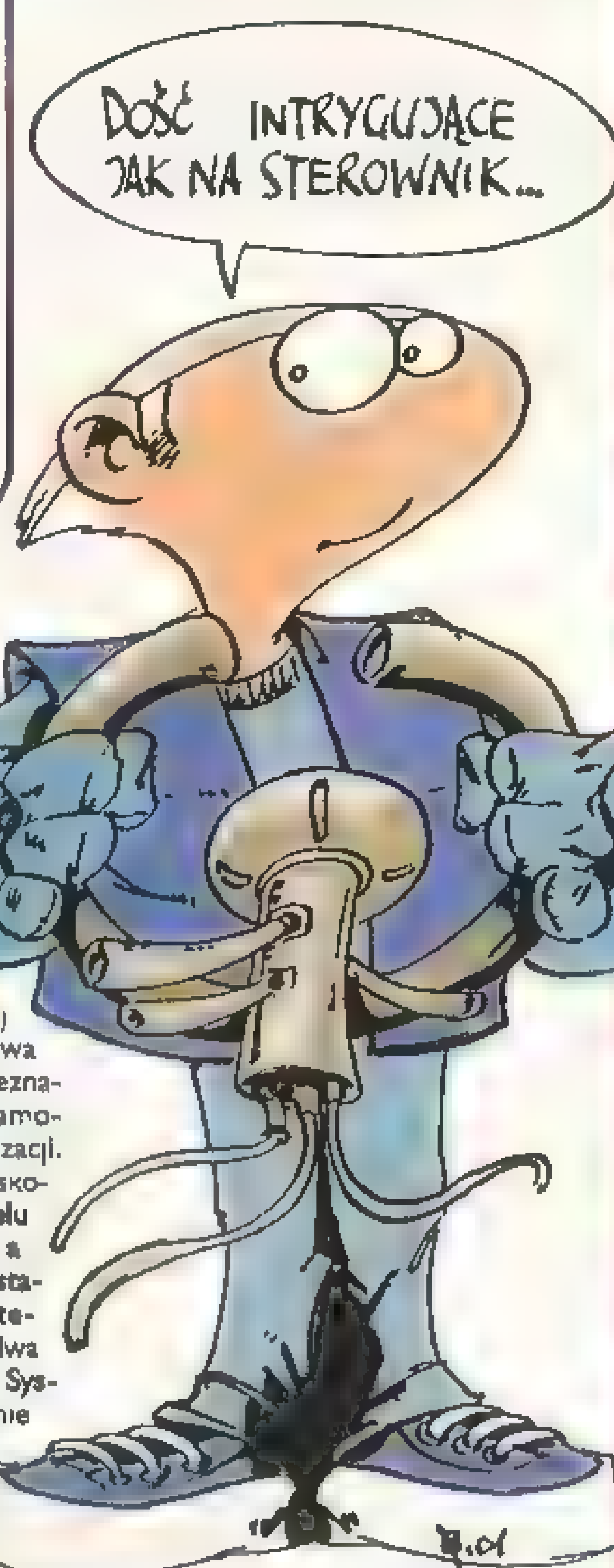
● Najlepszym źródłem sterowników jest oczywiście producent urządzenia. Zestaw dołączany do produktu zazwyczaj spełnia wszystkie podstawowe wymagania. W przypadku potrzeby aktualizacji najlepiej sprawdza się Internet. Warto zajrzeć właśnie na stronę producenta, gdzie powinny znajdować się odpowiednie pliki.

● Niestety bardzo często producenci nie posiadają polskich stron, a ściąganie pliku z USA czy Tajwanu może trwać latami... Tutaj możesz posłużyć się którąś z polskich stron ze sterownikami. Polecamy adres dystrybutora bądź wyspecjalizowaną stronę, np. **www.drivers.pl**, która dodatkowo zawiera wyszukiwarkę sterowników, przydającą się przy instalowaniu nietypowych urządzeń. Dla osób nieposiadających dostępu do Internetu alternatywę mogą stanowić płyty dołączane do czasopism. Wiele z nich zawiera najnowsze wersje popularnych sterowników. Opłacalna może być także wizyta w kawiarni internetowej. Korzystając ze stałego łącza, bardzo szybko ściągniesz wszystkie potrzebne ci pliki.



Prawie każdy poważny portal poświęcony komputerom ma dział ze sterownikami – powyżej www.pc.com.pl

Lepiej jednak poszukać stron zawierających tylko i wyłącznie sterowniki, np. www.sterowniki123.hg.pl



się przy innych systemach. Windows ME czasami nie ma ochoty współpracować ze starszymi sterownikami, wtedy pomagają sterowniki dedykowane, które coraz częściej pojawiają się w Sieci. Gorzej wygląda sytuacja z systemem Windows NT. Wychodzi on powoli z użycia, więc na nowe sterowniki praktycznie nie ma co liczyć. Natomiast Windows 2000 – będący obecnie jednym z flagowych produktów Microsoftu – będzie obecny na rynku jeszcze bardzo długo. Dlatego też producenci starają się opracować sterowniki przede wszystkim w wersji przeznaczonej tylko dla niego. Inaczej natomiast wygląda sytuacja z Linuxem. System ten staje się coraz popularniejszy, dlatego coraz więcej producentów dodaje także sterowniki przeznaczone właśnie dla niego. W oczekiwaniu na nie można „ręcznie" zmusić system do pracy z danym urządzeniem. Jest to dosyć skomplikowane, ale zazwyczaj kończy się sukcesem.

Sterowniki – co wybrać?

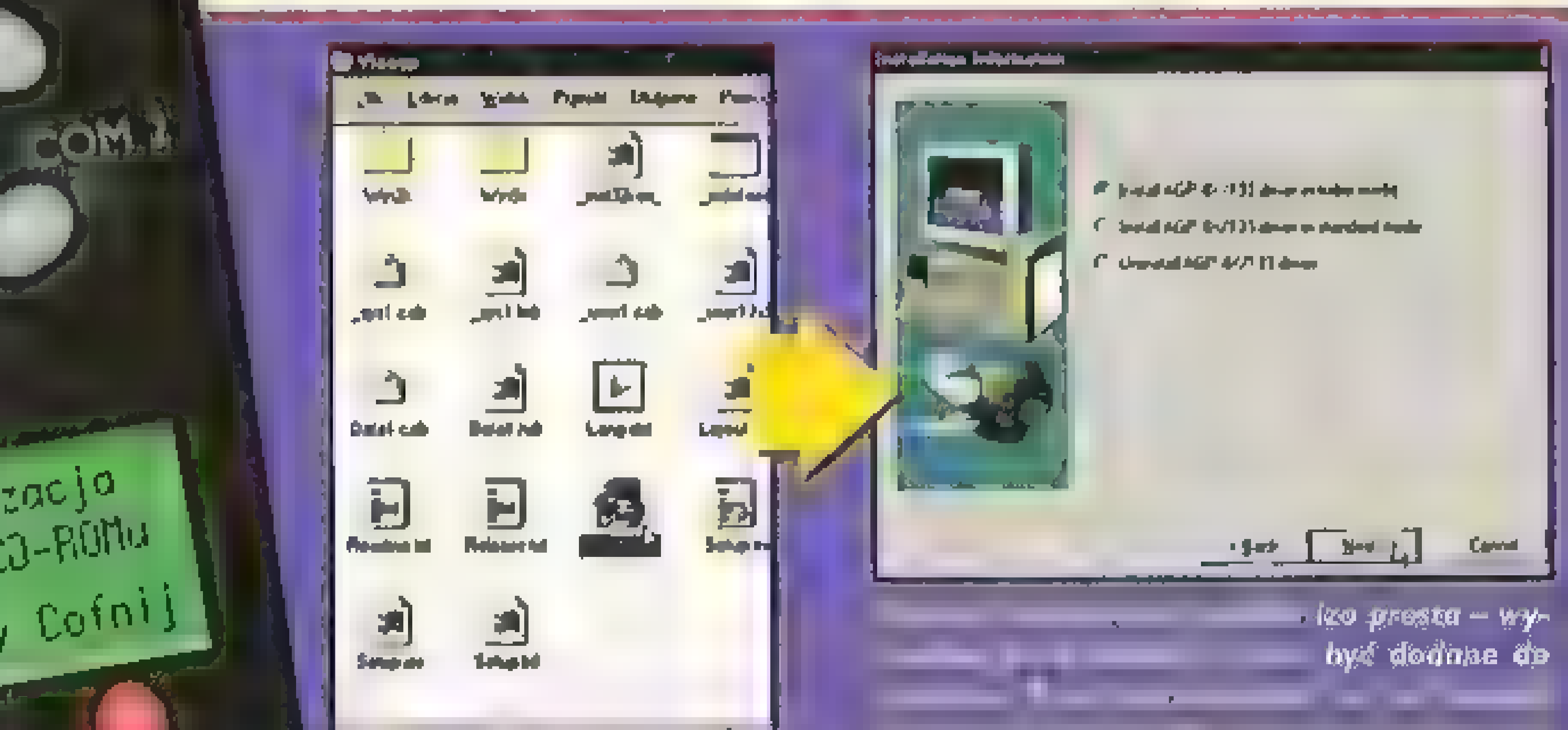
Aktualizując sterowniki karty graficznej, staniesz przed bardzo trudnym wyborem. Dostępne będą dwa zestawy plików, mogące współpracować z twoim modelem. Pierwsze zostały przygotowane przez producenta układu i przeznaczone do wszystkich kart posiadających go na pokładzie. Drugi to specjalizowane drivery przygotowane tylko do danego modelu karty i stworzone przez jej producenta. Sterowniki oferowane przez producenta chipsetu zazwyczaj są najbardziej aktualne, często oferują wsparcie dla najnowszej wersji DirectX, potrafią także wyciągnąć więcej z samego układu, co potrafi przyspieszyć jego pracę. Drivery producenta karty oparte są natomiast na plikach dostarczanych przez wytwórcę układu, jednak dostosowane do indywidualnych cech danej karty. Czas potrzebny na odpowiednie modyfikacje może powodować ich mniejszą aktualność. Na jakie sterowniki się zdecydować? To zależy od okoliczności. Często nie masz możliwości wyboru – dotyczy to zwłaszcza mniej znanych producentów, którzy nie tworzą własnych sterowników. Zazwyczaj warto przetestować obydwa zestawy, wybierając po prostu ten, który działa lepiej. Czasami też sterowniki producenta chipsetu niezbyt dobrze współpracują z kartą innego producenta, powodując przekłamania obrazu. Wtedy nie pozostanie ci nic innego, jak powrócić do pierwotnej, poprawnie działającej wersji sterowników.

www.driverguide.com

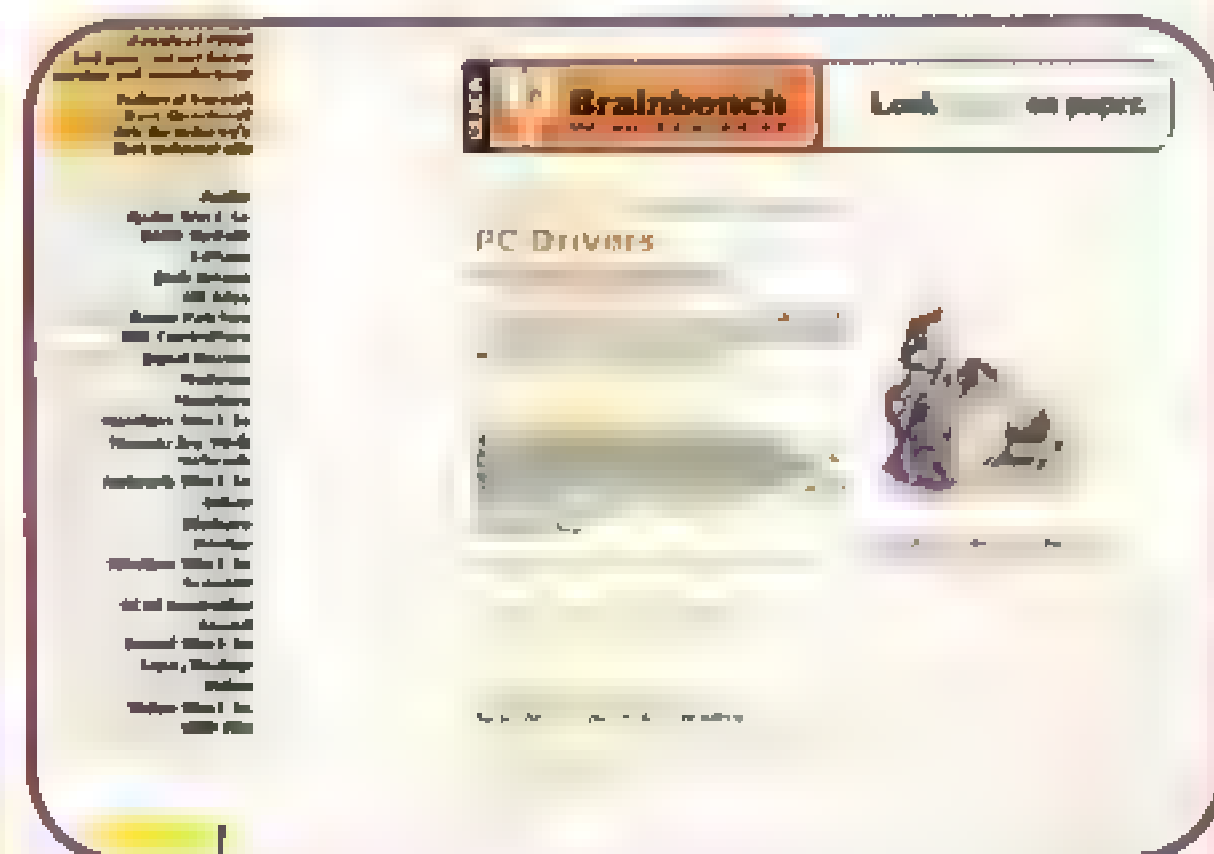
Samodzielna aktualizacja

Sterowniki zazwyczaj docierają do odbiorcy w postaci skompresowanego archiwum. Po rozpakowaniu możesz spotkać się z dwoma rodzajami driverów. Jeśli zawierają one plik umożliwiający automatyczną instalację, to praktycznie cały problem masz z głowy. Program sam zastąpi stare pliki ich poprawionymi wersjami, zresetuje komputer i ponownie załaduje system już z nowymi sterownikami. Inaczej wygląda sprawa z zestawem przeznaczonym do samodzielnej aktualizacji. Tutaj musisz skorzystać z **Panelu sterowania** (menu **Start/Ustawienia/Panel sterowania**). Kliknij dwa razy na ikonkę **System**, a następnie otwórz zakładkę **Menadżer urządzeń**. W okienku ukaże się lista sprzętu obecnego w twoim komputerze. Teraz namierz interesujące cię urządzenie, kliknij na jego nazwę i wciśnij przycisk **Właściwości** na dole okienka. Ukaże się kolejne okno, wybierz zakładkę **Sterownik** i przycisk **Aktualizuj sterownik**. Windows spróbuje samodzielnie wyszukać nowszą wersję, co zazwyczaj kończy się niepowodzeniem, dlatego najlepiej od razu wybrać opcję **Utworzyć listę wszystkich sterowników**, a następnie wybrać zakładkę **Z dysku** i ręcznie wskazać ścieżkę dostępu do odpowiedniego katalogu. Po skopiowaniu plików komputer zresetuje się i załaduje ponownie system, aktualizując sterowniki. Przy ich zmianie potrzebna będzie płyta z systemem, dlatego warto przyszykować ją wcześniej.

Trzeba przyznać, że sprawa instalacji oraz aktualizacji sterowników może mniej wprawnym osobom przysporzyć trochę problemów. Warto jednak zainwestować w nie czas i pieniądze, by komputer działał sprawniej i dawał ci więcej radości.

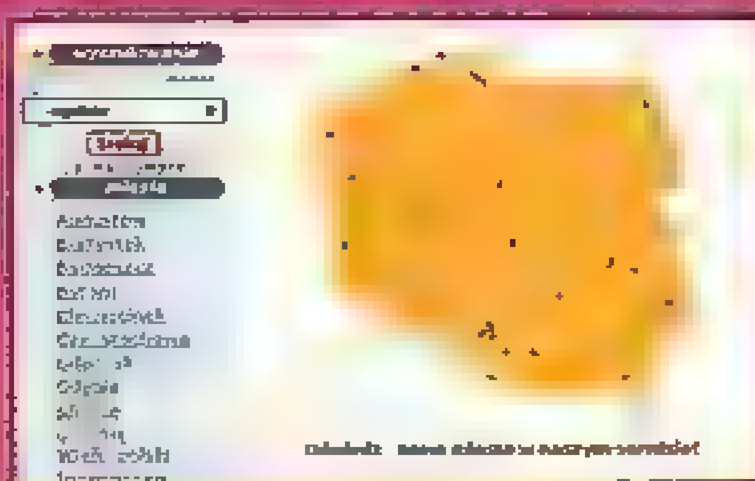


...łzo prosta – wy- być dodane do



Gdy zawiodą poszukiwania w polskich portalach, możesz odwiedzić strony zachodnie, np. www.drivershq.com

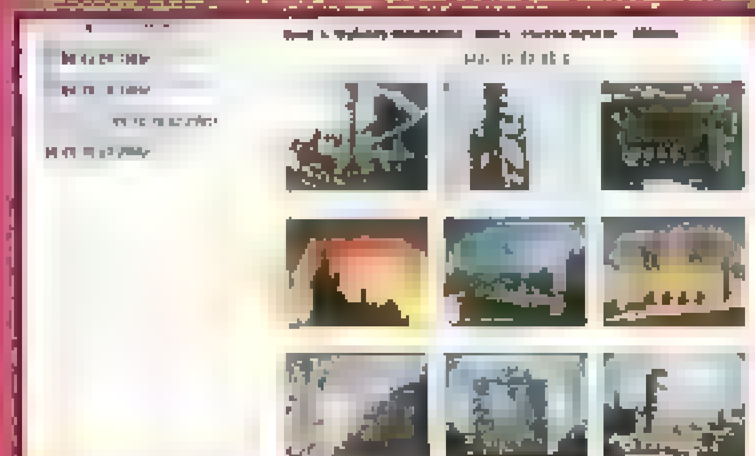
TOP 5 WWW



www.um.wp.pl



www.krakow.pl



www.wirtualny.gdansk.pl



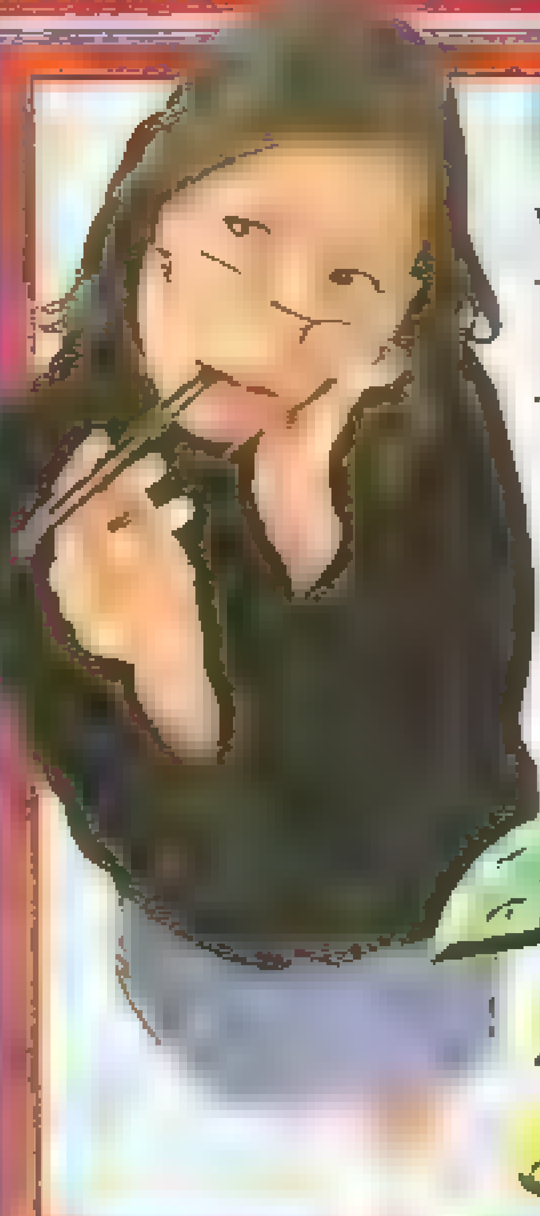
www.warszawaonline.pl



www.info.zakopane.pl

Najczęściej zadawane pytania

www.faq.net.pl





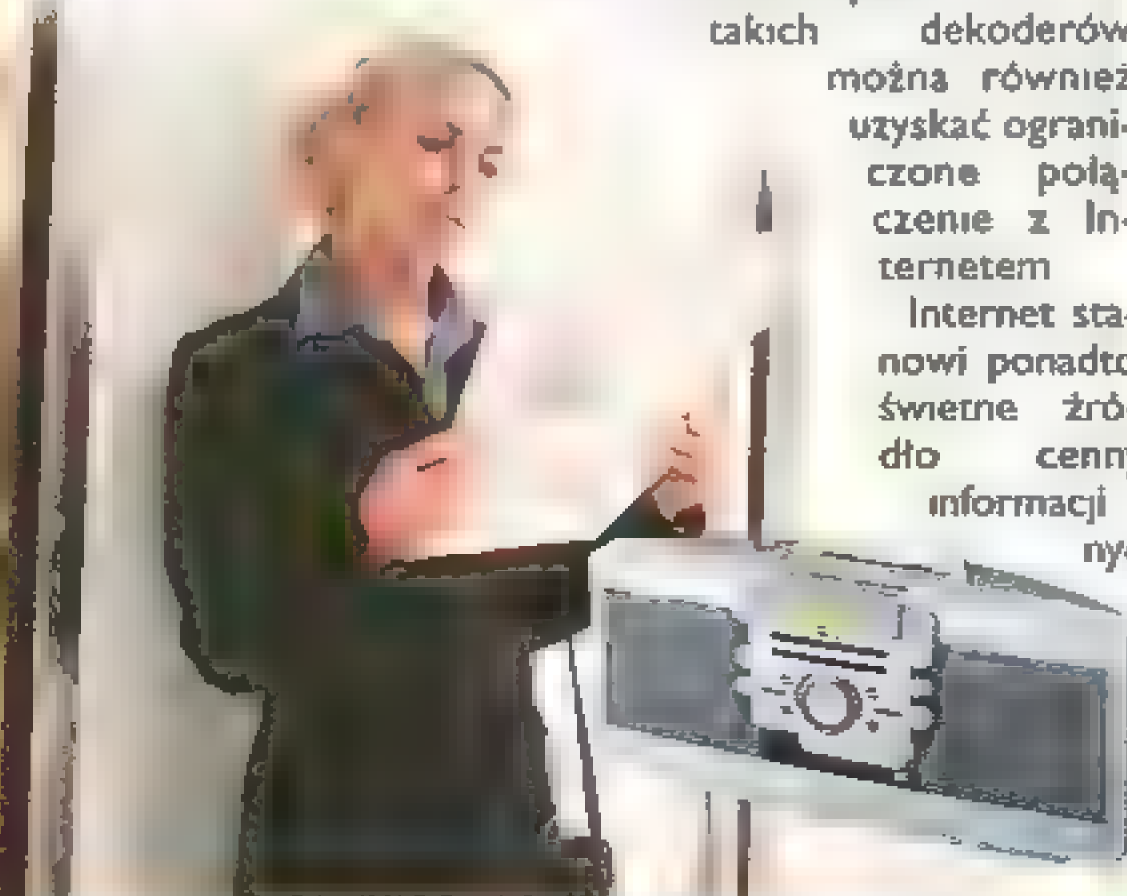
Podczas poznawania nowego systemu operacyjnego z pewnością natrafisz na wiele problemów, z którymi sam nie będziesz potrafił sobie poradzić. Nie trzeba wydawać fortuny na podręczniki tylko po to, by rozwiązać jakiś drobny problemik. Wystarczy odpalić przeglądarkę i trochę poszukać, a odpowiedzi na dręczące pytania szybko się znajdą.

Bardzo dobrymi źródłami rzetelnej informacji są zbiory zawierające FAQ-i, czyli najczęściej zadawane pytania wraz z odpowiedziami (ang. Frequently Asked Questions). Świetny zbiór pomocy, dotyczących systemów Windows NT/2000 znajduje się na stronie http://www.faq.net.pl/ Są tu rozwiązania wielu problemów, z jakimi spotykają się użytkownicy „większego brata" '98. Oprócz krótkich porad autorzy strony umieścili też dłuższe artykuły, programy, sterowniki i inne przydatne narzędzia. Jeśli pracujesz pod NT lub planujesz przesiadkę na ten system, ta strona będzie dla ciebie skarbnicą wiedzy.

Wszystko o mediach

www.medialink.pl





Rynek medialny jest tak duży i rozwija się tak prężnie, że trudno nadążyć za wszystkimi nowinkami. Wciąż powstają kolejne kanały. Większość można odbierać przez zwykłe anteny, ale są i takie, do których potrzeba specjalnych cyfrowych dekoderów. Za pośrednictwem takich dekoderów można również uzyskać ograniczone połączenie z Internetem. Internet stanowi ponadto świetne źródło cennych informacji o innych mediach. Jedną z najlepszych stron poświęconych temu tematowi jest portal http://www.medialink.pl/. Znajdziesz na niej nie tylko najświeższe wiadomości o różnych telewizjach, ale dowiesz się również, jakie nowe programy oraz kanały powstaną w niedalekiej przyszłości. Warto tu czasami zajrzeć, żeby sprawdzić, co słychać na telewizyjnym podwórku.

Muzyka z całego świata www.allmusic.com

Dzięki swoim niemal nieograniczonym możliwościom Sieć jest prawdziwym rajem dla fanów muzyki. Kiedyś, aby posłuchać muzyki z innego kontynentu, trzeba było czekać miesiącami, aż płyta dotrze zza oceanu, a wieści o niektórych wykonawcach nawet do nas nie docierały. Nietrudno było zatem przeoczyć wielu wartościowych artystów. Teraz, dzięki takim stronom jak http://www.allmusic.com/, można znaleźć informacje o tysiącach wykonawców z całego świata. Allmusic zawiera informacje o piosenkarzach i muzykach tworzących na przestrzeni ostatnich stu lat. Na stronie znajduje się wyszukiwarka, która może wyszukiwać informacje, na przykład, według tytułu albumu lub nazwy wykonawcy. Dla każdego fana muzyki jest to niezastąpione źródło informacji o artystach z całego świata.



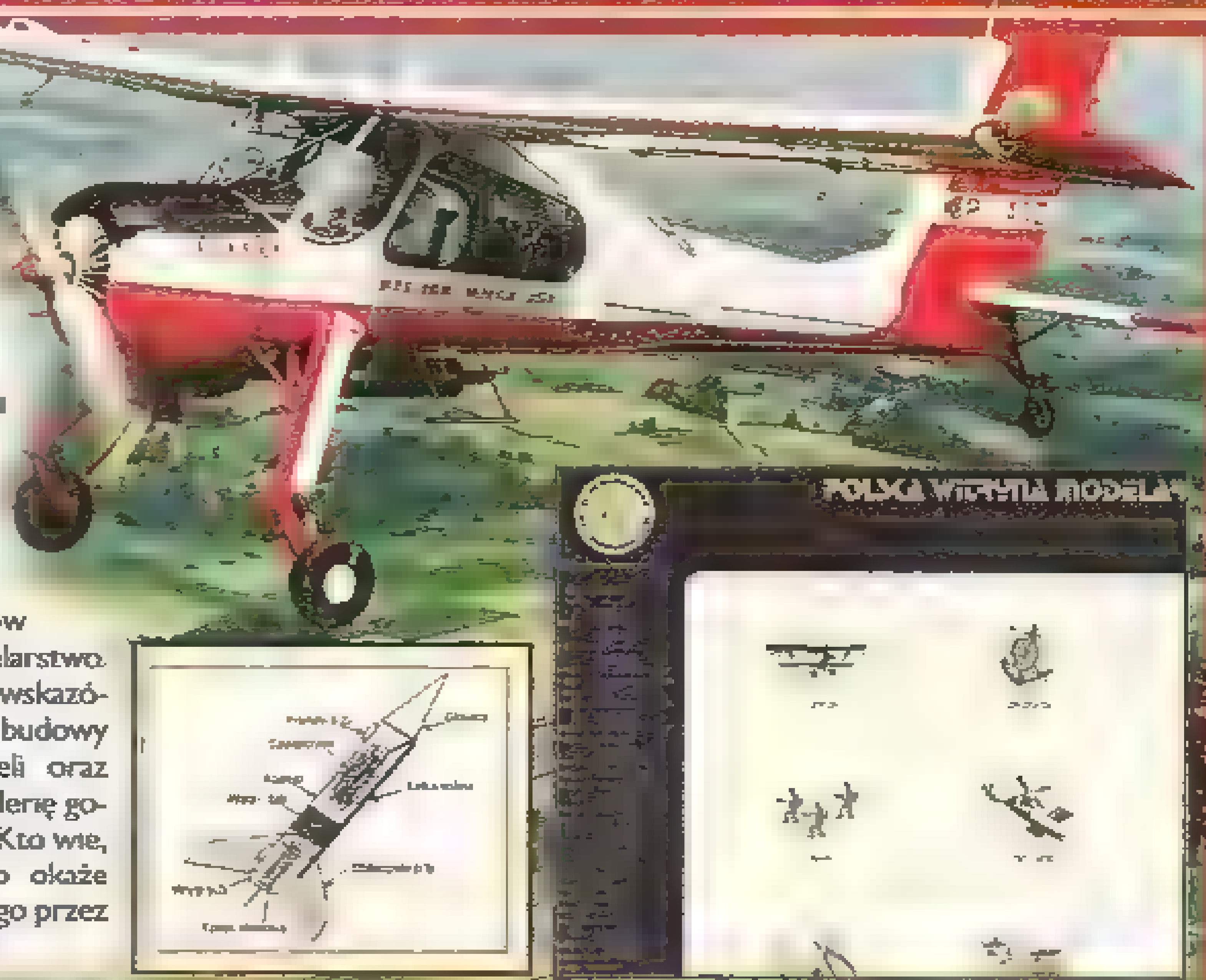


Sklejanie wciąż jest modne

www.modelarstwo.org.pl

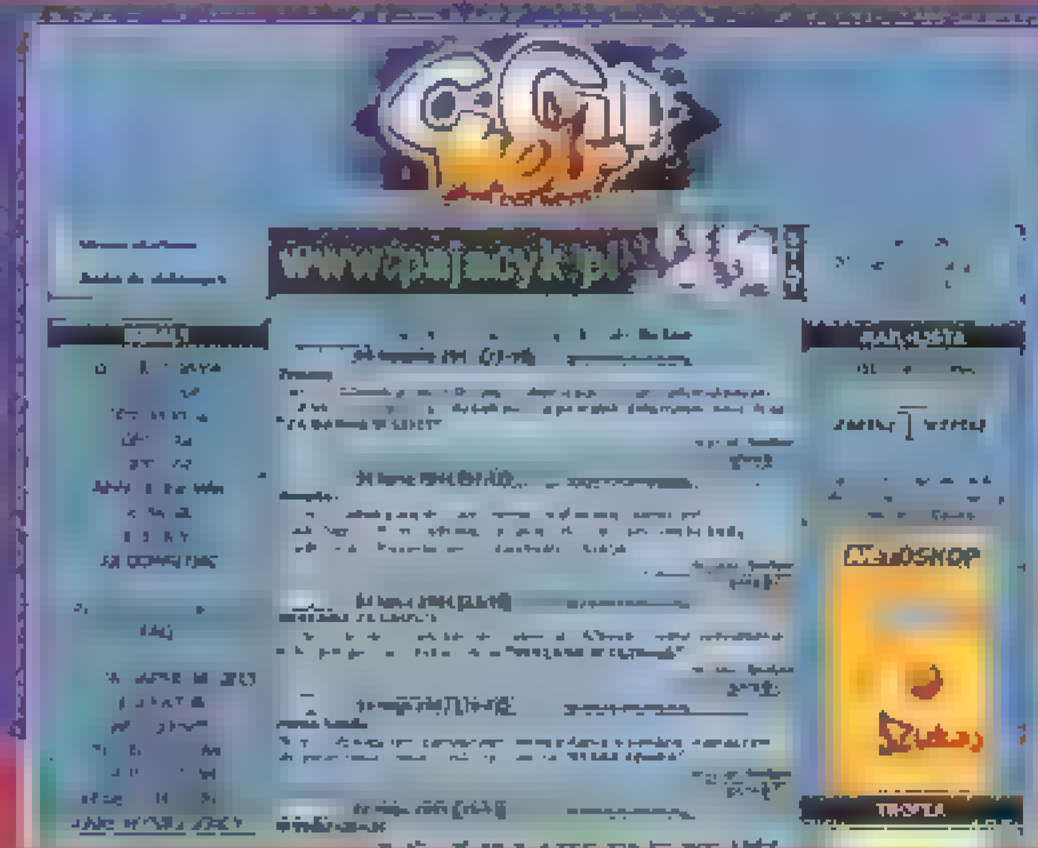
Swego czasu w naszym kraju bardzo popularne było sklejanie różnych modeli. Na wszystkich osiedlach istniały modelarnie, w których każdy, kto chciał, mógł za darmo budować miniaturowe samoloty, statki i inne maszyny. Teraz modelarstwo trochę straciło na popularności, co wcale nie znaczy, że zniknęło zupełnie. Stało się po prostu rozrywką przeznaczoną dla prawdziwych zapaleńców.

Jeśli i ty chciałbyś spróbować swoich sił w konstruowaniu miniaturowych modeli, to zajrzyj na Polską Witrynę Modelarską, mieszczącą się pod adresem http://www.modelarstwo.org.pl/. Tam dowiesz się wszystkiego, co każdy początkujący modelarz wiedzieć powinien. Strona zbudowana została na bazie materiałów grupy dyskusyjnej pl.rec.modelarstwo. Znajdziesz tu wiele wskazówek dotyczących budowy i malowania modeli oraz bardzo obszerną galerię gotowych projektów. Kto wie, może modelarstwo okaże się właśnie tym, czego przez cały czas szukałeś?



Raj dla webmasterów www.cgi-team.pl

Praca webmastera to nie jest łatwy kawałek chleba. Wie o tym każdy, kto choć raz w życiu próbował napisać własną stronę WWW. Aby skonstruować dobrą witrynę, nie wystarczy zapoznać się z podstawami HTML-a, trzeba posiadać wiedzę o wiele rozleglejszą. Wszyscy profesjonalni webmasterzy oprócz pisania samych stron spędzają bardzo wiele czasu na doskonaleniu własnych umiejętności i poszukiwaniu nowinek. Jeśli i ty chciałbyś w przyszłości zająć się zawodowo pisaniem stron, możesz już teraz rozpocząć swoją webmasterską edukację. Świetnym miejscem, w którym znajdziesz mnóstwo przydatnych narzędzi, a zwłaszcza skryptów w różnych językach programowania, jest strona http://www.cgi-team.pl/. Umieszczono na niej bardzo przydatny słowniczek podstawowych terminów używanych przez konstruktorów stron oraz wiele interesujących materiałów, które można wykorzystać na własnej stronie. Autorzy nie przeładowali swojej witryny grafiką, dzięki czemu ściąga się szybko nawet na wolnych łączach. Polecamy początkującym i zaawansowanym webmasterom.

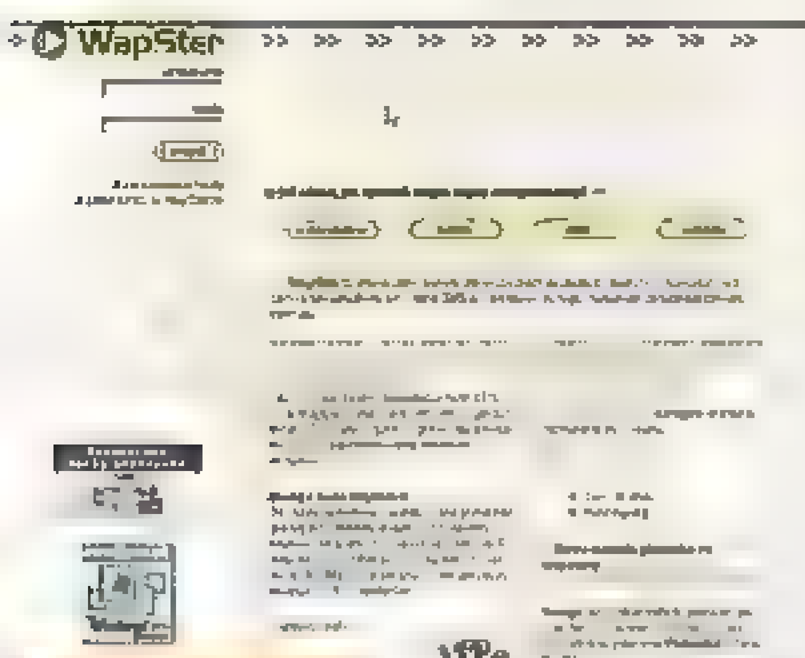


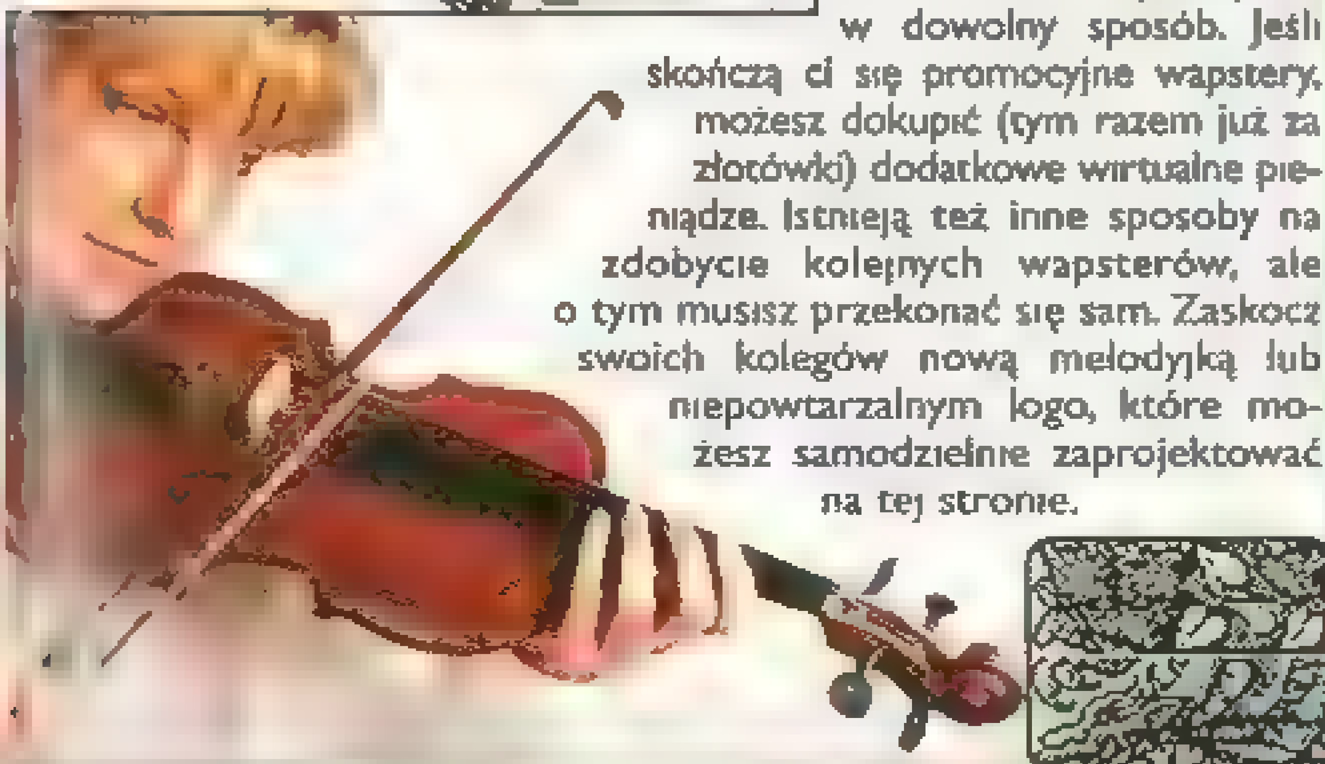


Zmień logo i melodyjkę

www.wapster.pl

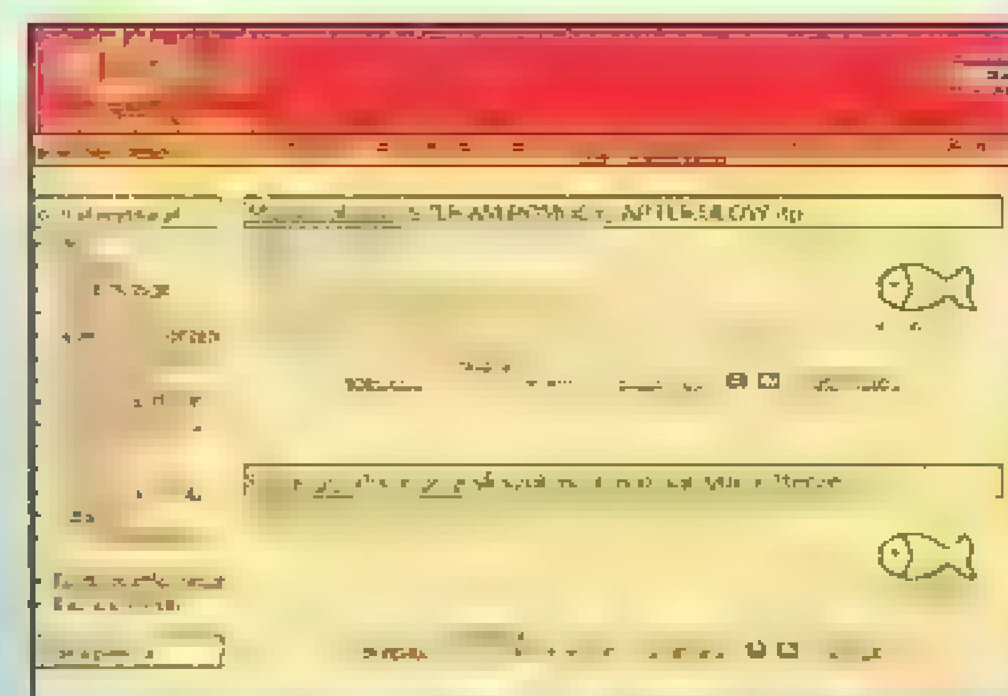
Jeśli masz komórkę i znudziły ci się już standardowe melodyjki oraz obrazki dołączone przez producenta to najwyższy czas to zmienić. Wystarczy wejść na stronę www.wapster.pl i tam pobuszować, na początku całkiem za darmo. Do dyspozycji masz melodyjki, własne logo i inne gadżety. Najwięcej skorzystają użytkownicy Nokii, ale posiadacze Siemensów i Ericssonów również znajdą coś dla siebie. Walutą obowiązującą w serwisie są „wapstery". Zaraz po zalogowaniu otrzymujesz do dyspozycji 500 wapsterów, które możesz wykorzystać w dowolny sposób. Jeśli skończą ci się promocyjne wapstery, możesz dokupić (tym razem już za złotówki) dodatkowe wirtualne pieniądze. Istnieją też inne sposoby na zdobycie kolejnych wapsterów, ale o tym musisz przekonać się sam. Zaskocz swoich kolegów nową melodyjką lub niepowtarzalnym logo, które możesz samodzielnie zaprojektować na tej stronie.



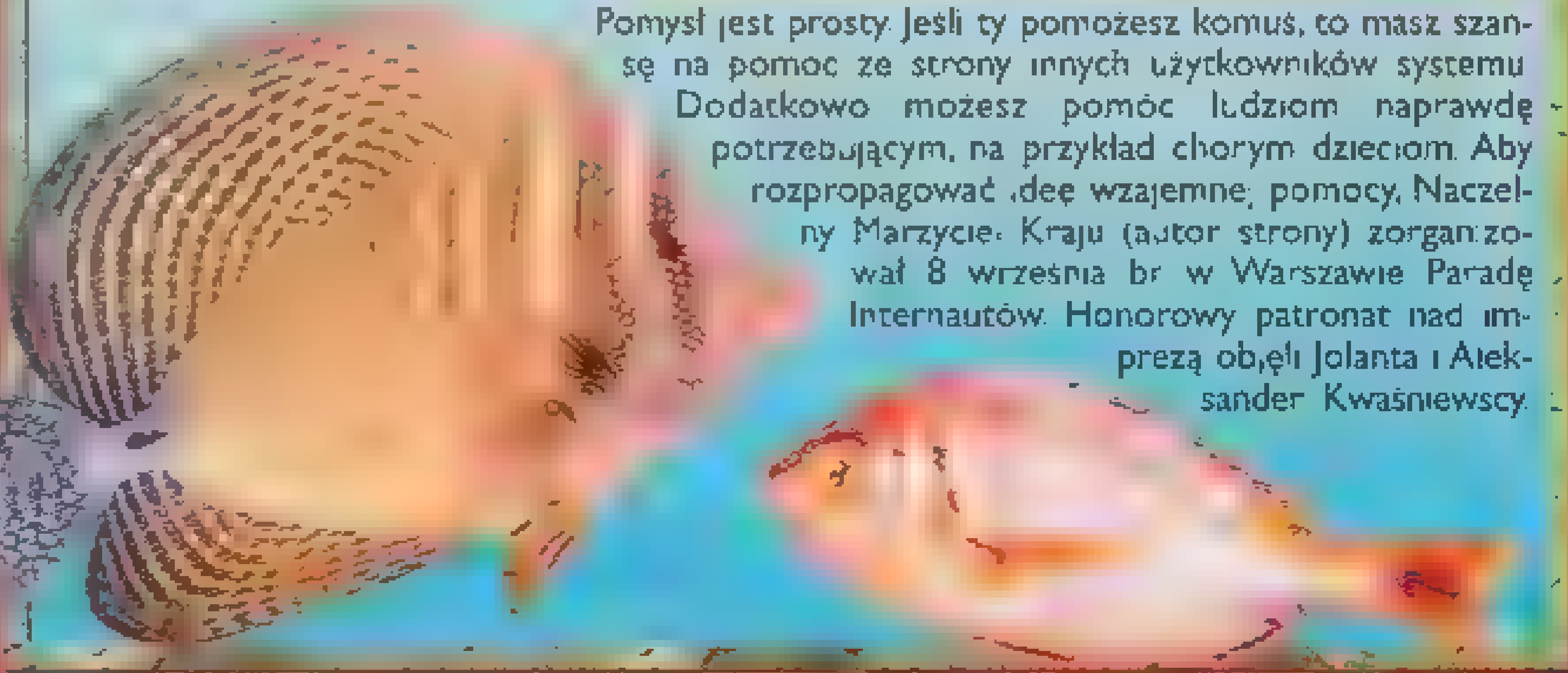


Spełnij swoje marzenia www.zlotarybka.pl

Znasz bajkę o rybaku i złotej rybce? Pewnie tak. Teraz złota rybka przeniosła się z zapomnianej bajki do o wiele modniejszego dzisiaj Internetu. Na stronie http://www.zlotarybka.pl każdy internauta może przedstawić swoje marzenie i czekać, aż zostanie ono spełnione przez złotą rybkę. Raczej nie masz co liczyć, że rybka da ci mercedesa, ale na pomoc w zaprojektowaniu bannerów do strony lub na dodatkowe miejsce na serwerze zawsze możesz liczyć.



Pomysł jest prosty. Jeśli ty pomożesz komuś, to masz szansę na pomoc ze strony innych użytkowników systemu. Dodatkowo możesz pomóc ludziom naprawdę potrzebującym, na przykład chorym dzieciom. Aby rozpropagować ideę wzajemnej pomocy, Naczelny Marzyciel Kraju (autor strony) zorganizował 8 września br. w Warszawie Paradę Internautów. Honorowy patronat nad imprezą objęli Jolanta i Aleksander Kwaśniewscy.



Witaj szkoło

czyli jak sprawić aby nauka była przyjemna

Internet to wielka skarbnica [illegible]

Wakacje, niestety, już się skończyły i pora wrócić do ławek, podręczników, dzwonków oraz wszystkich innych, mniej lub bardziej nielubianych, obowiązków. Nie martw się jednak! Rok szkolny nie musi być okresem, w którym trzeba odstawić komputer i poświęcić się tylko nauce. Wręcz przeciwnie. Dzięki Internetowi możesz połączyć przyjemne z pożytecznym, tzn. jednocześnie uczyć się i świetnie się bawić. Wiedza nie jest taka straszna, a odpowiednio zredagowana oraz przystosowana do poziomu odbiorcy może być niezwykle wciągającą przygodą. Każde, nawet najtrudniejsze zagadnienie naukowe, da się przedstawić w niezbyt skomplikowany i przystępny sposób. Albert Einstein mawiał, że „wszystko powinno się upraszczać na ile to możliwe, ale nie bardziej". Kto wie, może twoje zainteresowanie nauką przez Internet będzie pierwszym krokiem do tego, by twoje nazwisko znalazło się kiedyś na stronie http://www.nobel.se/

Portale edukacyjne

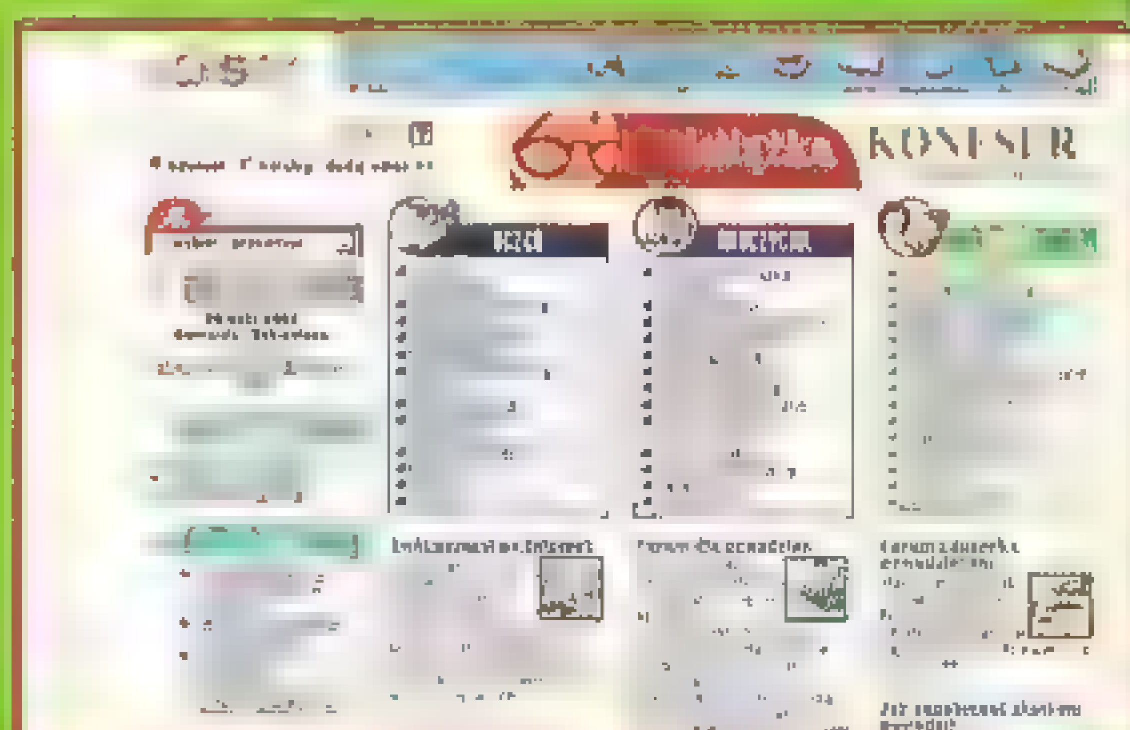
Miejscem, od którego powinieneś zacząć wszelkie poszukiwania, jest znakomity Portal Edukacyjny (http://eduseek.ids.pl/). Znajdują się tu dziesiątki megabajtów materiałów dotyczących wszystkich przedmiotów. Zgromadzone w portalu wiadomości cechuje najwyższa jakość i wiarygodność. Dbają o to autorzy witryny, którzy kontrolują zamieszczane tam materiały. Portal Edukacyjny jest przygotowywany nie tylko z myślą o uczniach, ale też o nauczycielach i rodzicach. Jeśli zasiądziesz przed komputerem razem z nimi, nikt z was nie będzie się nudził.

Innym bardzo wartościowym miejscem okazuje się witryna http://szkola.net. Oprócz materiałów edukacyjnych znajduje się tu sporo treści rozrywkowych. Są newsy ze świata gier i komputerów, odjazdowy komiks, zabawne testy na inteligencję oraz wiele, wiele innych atrakcji. Nauka z takiej witryny to czysta przyjemność.

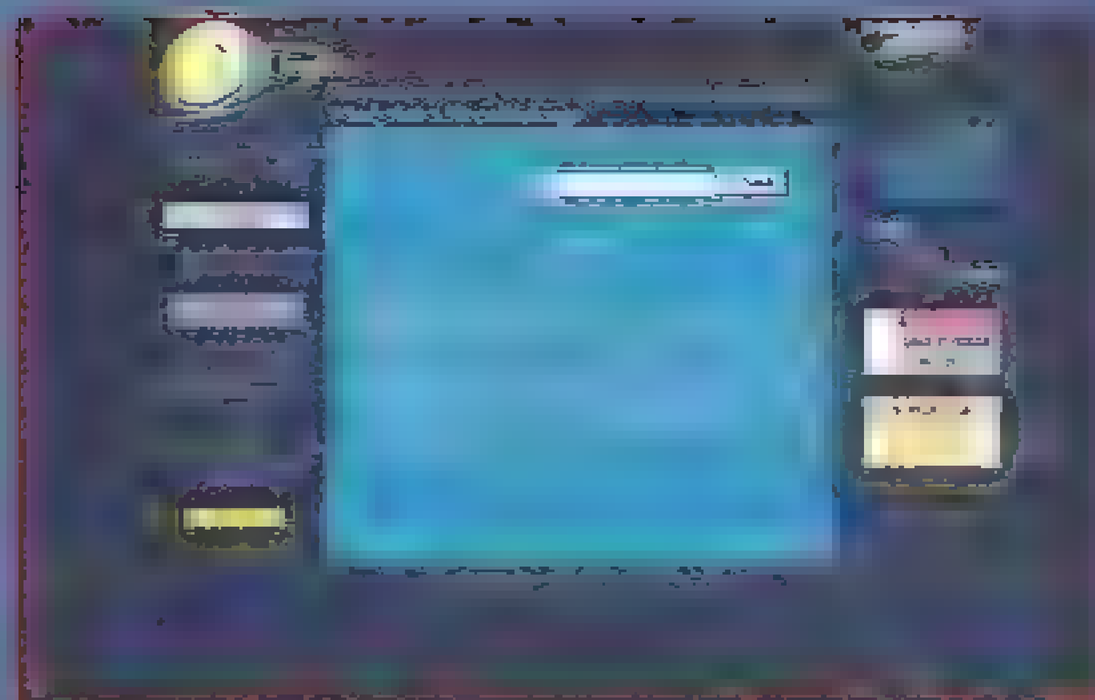
Portale to jednak nie wszystko. W Sieci istnieje jeszcze wiele innych stron poświęconych jakiemuś jednemu tematowi. Na początek proponujemy literaturę (patrz ramka na stronie obok).



[illegible] nych materiałów, które na pewno przydadzą ci się w szkole



Strona www.eduseek.ids.pl kryje nie tylko wiedzę naukową. Dowiesz się tu np., jakie prawa ma uczeń







Internetowa literatura

Dla miłośników roślinek i zwierzątek

W Sieci możesz zdobywać wiedzę na tematy, które cię interesują. Jeśli pasjonuje cię np. biologia, zajrzyj na stronę „Biologia w Internecie", mieszczącą się pod adresem: **http://www.ids.edu.pl/wwwbio**. Projekt realizowany jest przy współudziale Fundacji im. S. Batorego, zajmującej się m.in. zdolną młodzieżą. Na stronie znajdziesz wiele interesujących materiałów obejmujących program nauczania w gimnazjum i szkole średniej. Udostępniono tu też wyszukiwarkę, co ułatwia nawigację po obszernym serwisie. Szczególnie efektownie prezentuje się kolekcja fotografii przedstawiających najciekawsze okazy roślin i zwierząt. Nie zapomniano oczywiście o skompletowaniu linków do stron i grup dyskusyjnych zajmujących się podobną tematyką.

Kopalnią wiadomości na temat genetyki i biologii molekularnej jest strona mieszcząca się pod adresem **http://www.ibb.waw.pl/bmwi/**. Temat jest, co prawda, dość trudny, ale i szalenie ciekawy. To właśnie dzięki genetyce istnieje szansa na wynalezienie nowych lekarstw, które pomogą zwalczać AIDS lub nowotwory. Nawet jeśli nie zainteresują cię te zagadnienia, to na pewno z przyjemnością popatrzysz na fantastyczne animowane obrazy struktur chemicznych, które wyglądają naprawdę efektownie.

Zapaleni chemicy na pewno znają stronę **http://chemia.panoramix.net.pl/**, która odkrywa przed internautami tajemnice związków chemicznych. Zostały one podzielone na dwie podstawowe grupy: związki organiczne i nieorganiczne. Bardzo przydatny jest również wirtualny układ okresowy, wzbogacony o dokładny opis właściwości chemicznych pierwiastków.

Jeśli masz poczucie humoru i uwielbiasz przeprowadzać doświadczenia, zajrzyj na stronę „Mały świat chemii", mieszczącą się na witrynie **http://www.swiatchemii.pl./maly/index.php**. Znajdziesz tu np. przepis na niewidzialną korespondencję, której treść staje się widoczna dopiero po delikatnym podgrzaniu kartki nad ogniem. Na uwagę zasługuje też przygotowany przez autorów strony poczet najsłynniejszych chemików.

Podstawa to ścisły umysł

Z myślą o urodzonych matematykach powstał serwis The Math Forum (**http://forum.swarthmore.edu/**). Znajdziesz tu wiele ciekawych problemów matematycznych, z którymi możesz się zmagać samodzielnie lub w grupie. Możesz zrobić wrażenie na matematyku, proponując pracę nad ciekawym zagadnieniem, które znalazłeś w Sieci. The Math Forum obejmuje także wiele nauk pokrewnych.

Interesujące zadania matematyczne, wraz z kilkoma propozycjami rozwiązania, znajdziesz też na witrynie **http://www.webmath.com**, przygotowanej przy współpracy kanału Discovery.

Polska witryna „Spotkania matematyczne w Internecie", którą znajdziesz pod adresem **http://www.fsmw.math.uni.wroc.pl/**, zawiera zestawy zadań dla uczniów szkół podstawowych, średnich i studentów.

Internet to prawdziwa skarbnica wiedzy. Click! ma nadzieję, że znajdziesz wśród tych stron również takie, które cię zainteresują. W przerwie między jedną a drugą partią COUNTER STRIKE'A trzeba przecież odrobić lekcje. I, wbrew pozorom, nie musi to być nudne zajęcie. Nie trzeba też w tym celu wyłączać komputera.

INFO

Inne strony, na które warto zajrzeć:

Serwis edukacyjny:
– www.profesor.pl

Nauka języka angielskiego:
www.druid.home.pl/angielski/,
www.woe.edu.pl/

Nauka języka niemieckiego:
http://deutsch.matura.pl/,
www.niemiecki.w.pl/

Literatura polska w Internecie:
http://monika.univ.gda.pl/~literat/indexx.htm

Historia Polski i Europy:
http://republika.pl/rg1/

Encyklopedia Britannica:
http://www.eb.com/

Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum

Amerykańskiej premierze FINAL FANTASY towarzyszyło wielkie napięcie. Film miał bowiem zrewolucjonizować kino i wstrząsnąć widownią. Okazało się jednak, że wielka góra urodziła mysz

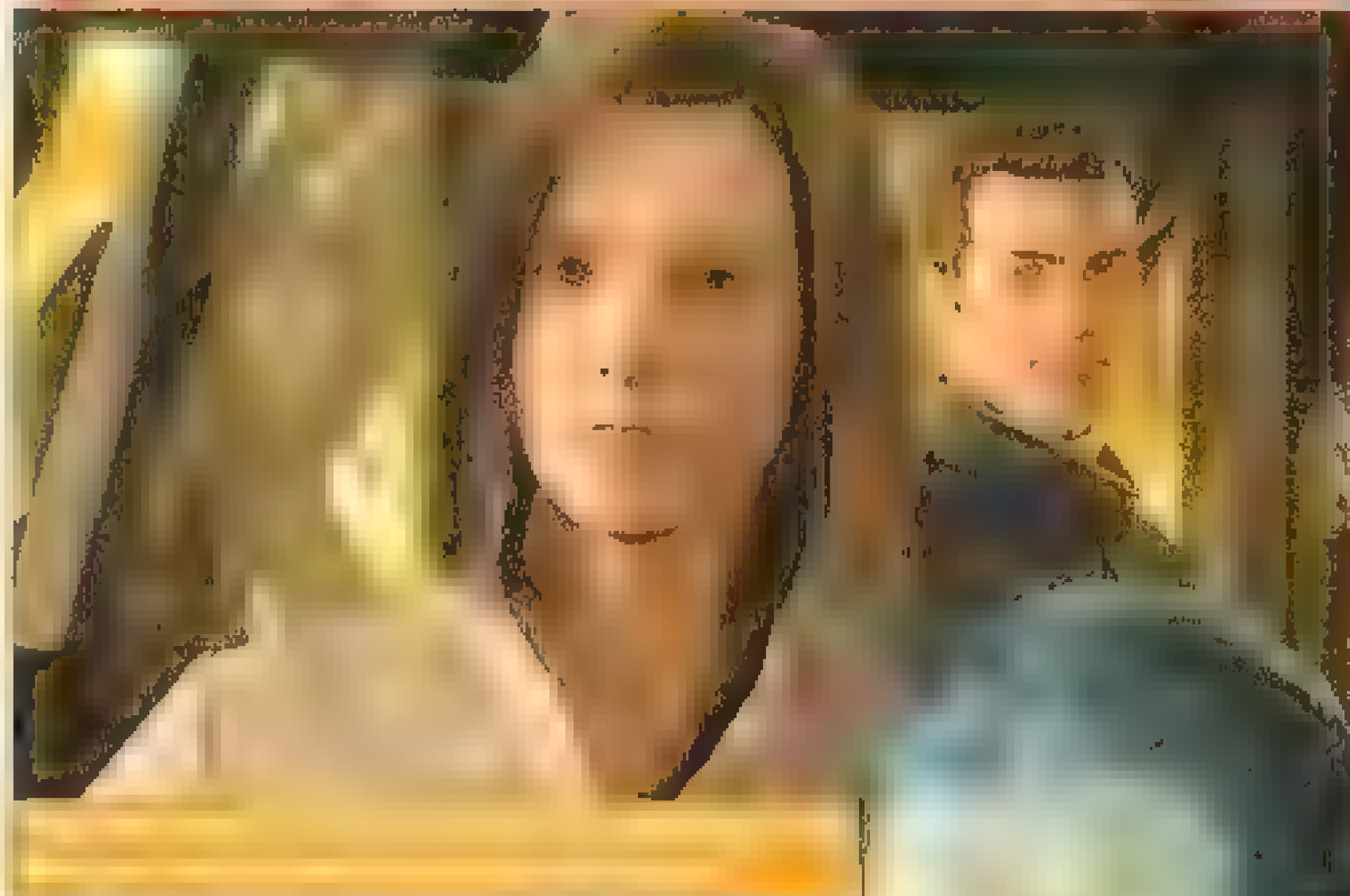
AKCJA!
W konkursie CLICKA i firmy WARNER BROS możecie wygrać gadżety związane z filmem FINAL FANTASY (patrz str. 66)! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 27 IX 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Co jest potrzebne do pokonania filmowych Obcych?

FINAL F

The Spirits

No, może małego tygryska, którego ze znaną grą komputerową łączy tylko tytuł. FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN jest bowiem kosztownym obrazem science-fiction, stworzonym w całości na ekranach monitorów. Akcja rozgrywa się w 2065 roku. Ludzkość toczy histeryczny bój z najeźdźcą z Kosmosu, kryjąc się pod nielicznymi kopułami ochronnymi, wybudowanymi na gruzach dawnych metropolii. Mimo odwagi i poświęcenia obrońców przybysze, żywiący się ludzkimi duszami, zdobywają przewagę. Kolejne osady padają jak muchy. W Ziemian zaczyna powoli wstępować zniechęcenie. Wydaje się, że doszczętna zagłada jest już tylko kwestią dni, a – w najlepszym razie – miesięcy.

Młodziutka Aki Ross wraz ze swym mentorem, profesorem Sidem, nie poddaje się. Oboje wierzą, że z przypominającymi fantomy kosmitami może walczyć przepotężne serce planety – Gaja. Do stworzenia skutecznej broni niezbędne są zaś dusze (ang. spirits), tajemnicze pierwiastki ukryte w roślinach, zwierzętach, a nawet pojedynczych żywych komórkach. Mieszanka pięciu z nich zatrzymała rozwój wirusa obcych, którym Aki zaraziła się podczas jednej z misji. Jednak pozostałe trzy dusze znajdują się poza kopułami ochronnymi, na terenach kontrolowanych przez obcych. Czy głównej bohaterce uda się je zdobyć? A może od razu należy sięgnąć po środek ostateczny czyli potężne działo? Zdaniem okrutnego doradcy wojskowego może ono zniszczyć meteoryt, w którym przybyli kosmici.



Ciekawa fabuła (zaskakująca na końcu) i sympatyczni bohaterowie stanowią siłę FINAL FANTASY, obrazu kosztującego ponad 100 milionów dolarów i blisko cztery lata ciężkiej pracy 300 utytułowanych grafików. Nic dziwnego, że w Hollywood mówiło się o filmie długo przed jego premierą. Ten obraz tworzony był bowiem w całości za pomocą komputera i, w odróżnieniu od SHREKA, TOY STORY czy MRÓWKI Z (a więc jako pierwszy w historii), miał przedstawiać realistyczne, bardzo ludzkie postacie głównych bohaterów! W wywiadzie dla „New York Times" Tom Hanks („Forrest Gump", „Cast Away") wyraził obawę, że już wkrótce wielkie wytwórnie filmowe mogą zacząć „zatrudniać" nieistniejących aktorów, tańszych i bardziej zdyscyplinowanych niż gwiazdy Hollywood.



Okazało się jednak, że droga do tego jest jeszcze daleka. **FINAL FANTASY to dzieło znakomite od strony technicznej, ale sportretowane w nim postacie grzeszą sztucznością.** Daleko im do uroczej naturalności Julii Roberts... Komputerowe gwiazdy nie wyrażają bowiem emocji za pomocą mimiki! Twarz Aki jest niemal przez cały film nieruchoma, dziewczyna porusza ustami, uśmiecha się, czasem lekko marszczy – i nic więcej! Poza tym kto, jak nie prawdziwi aktorzy, dubbingowałby komputerowe wizerunki? Pecet, Mac ani konsole nie potrafią przecież mówić własnym, naturalnym głosem...

torkę" Aki Ross do innych obrazów, niekoniecznie science-fiction. Kto wie, czy za parę lat ta blada dziewczyna nie pojawi się w filmie o czasach wiktoriańskiej Anglii?

Mimo wszystkich zarzutów FINAL FANTASY wypada zobaczyć. To z całą pewnością rewolucja. A Hollywood odpowiedziało na zmasowaną inwazję „kreskówek". Członkowie Amerykańskiej Akademii Filmowej ustalili bowiem, że będą przyznawać Oscara dla najlepszego pełnometrażowego filmu animowanego. Zdefiniowali go jako ruchomy obraz trwający co najmniej 70 minut, w którym znaczna liczba głównych bohaterów jest animowana i pojawia się przynajmniej w 75 % czasu trwania obrazu. Nagroda będzie jednak przyznawana tylko wtedy, gdy w ciągu roku powstanie co najmniej osiem „kreskówek".

Wszystko wskazuje na to, że w marcu 2002 roku świat pozna pierwszego zdobywcę Oscara w nowej kategorii. Nie wiadomo, kto będzie się o niego ubiegał, ale krytycy stawiają na SHREKA, WAKACJE: ŻEGNAJ SZKOŁO, POKEMON 3 i disney'owską ATLANTYDĘ. Czy FINAL FANTASY pomiesza im szyki? Przekonasz się o tym, jeśli wybierzesz się do kina!

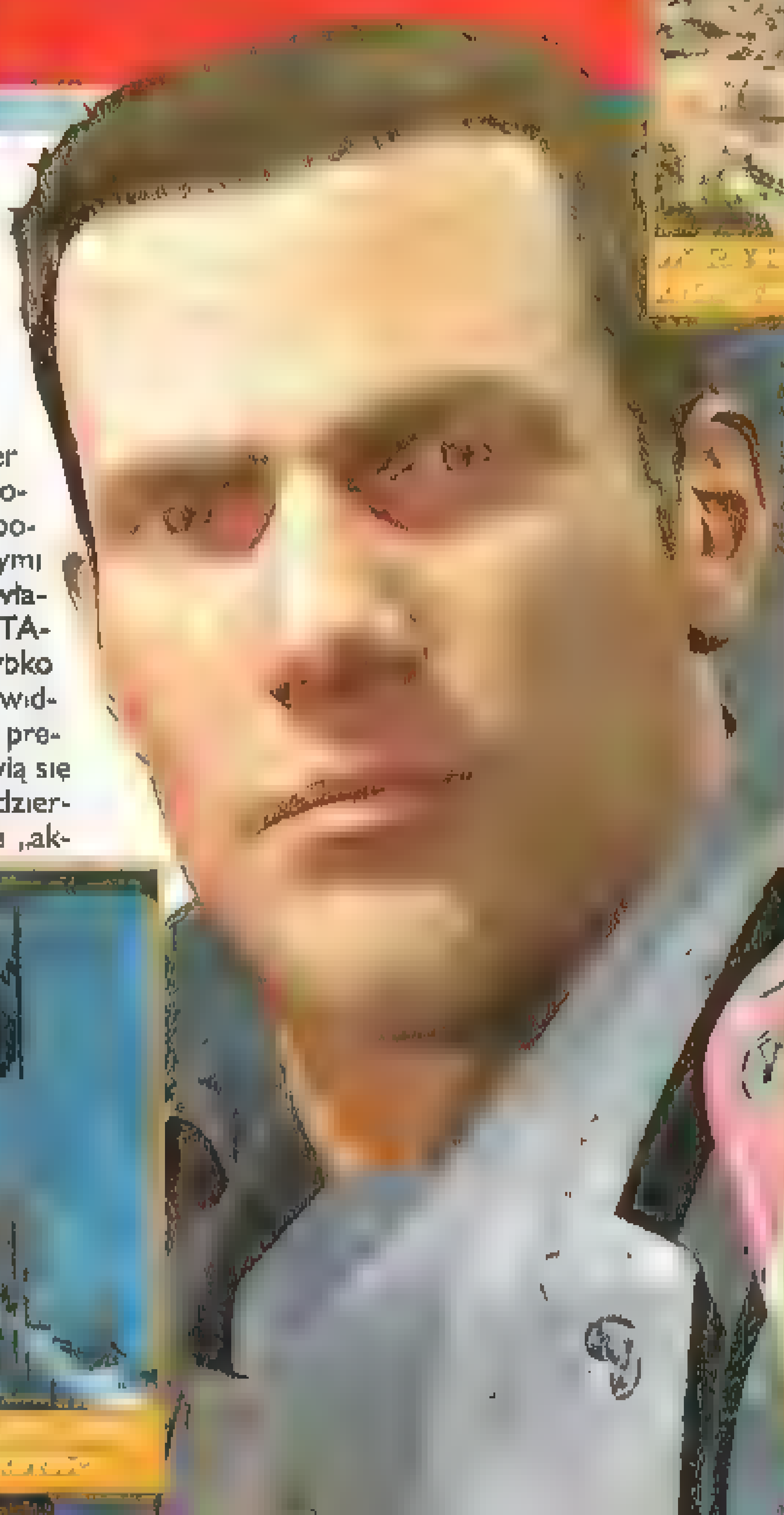
ANTASY

Within



Wadę animacji komputerowej stanowi też brak dynamicznych ujęć i kontrastów kolorów wychwytywanych tylko przez kliszę filmowe. Pozornie idealna technika komputerowa obraca się więc przeciw jej twórcom, zafascynowanym nieograniczonymi możliwościami nowoczesnych programów graficznych. Zapowiadana naturalność ginie zaś pod naciskiem sztuczności.

Scenariusz filmu przypomina serię popularnych gier komputerowych tylko w ogólnych zarysach. Miłość, poświęcenie i odwaga drużyny bohaterów gotowych poświęcić życie dla „sprawy" są przecież standardowymi składnikami hollywoodzkiej papki klasy B. **Być może właśnie to przesądziło o finansowej porażce FINAL FANTASY. Film zrobił olbrzymią klapę i szybko zniknął z amerykańskich kin.** Przerażeni widmem strat producenci przyspieszyli jego premierę w wersji DVD – srebrne płytki pojawią się w zachodnich sklepach już na początku października. Reżyser ogłosił zaś, że chętnie wynajmie „ak-



Wirtualne Imperium Gier

WIELKI KONKURS

Final Fantasy

Chmielna 33, sala C), 24 września br. o godz. 20.30. Jak zdobyć bilet? Pierwsze 100 osób, które tego dnia zgłoszą się do kasy z tym numerem naszego pisma i wyciętym ze str. 66 specjalnym kuponem, będzie mogło zasiąść wraz z nami na widowni, by obejrzeć film. Informacje na ten temat znajdziecie też na stronie www.gry.wp.pl. O godziny otwarcia kasy kinowej pytajcie pod nr tel. (22) 827-08-94, (22) 828-33-23.

Zacharzewski, Zdjęcia: Warner Bros

SHREK jest tak popularny, że nie mogło zabraknąć gry z jego udziałem

Gry filmowe

Józef Stalin powiedział kiedyś, że film jest najważniejszą ze sztuk. Autorzy gier komputerowych zdają się sądzić podobnie – coraz częściej wykorzystują postacie znane z kina

Już od ponad trzydziestu lat premierom najbardziej oczekiwanych filmów towarzyszą sprzedawane w zatrważających ilościach egzemplarzy koszulki, plakaty, ścieżki dźwiękowe i inne popularne gadżety. Okazuje się bowiem, że widzowie do tego stopnia zżywają się z postaciami, że pragną upodobnić się do nich, przeżyć te same przygody, a nawet wyglądać identycznie. Nic więc dziwnego, że po premierze filmu „Masz wiadomość" oglądalność prezentowanej w nim strony AOL wzrosła o kilkanaście procent, zaś o słynnych okularach Ray-Ban nie słyszał nikt do czasu premiery „Ryzykownego Biznesu" z Tomem Cruise'm w roli głównej (gdy ich popularność spadła, nakręcono „Facetów w czerni" i Ray-Bany wróciły do łask).

Również producenci gier komputerowych wykorzystują w swych programach postacie, które wcześniej paradowały po ekranach kin. Już w latach 80 rekordy popularności biły strzelaniny COMMANDO i RAMBO 3, nawiązujące do filmów z gwiazdami kina akcji, Arnoldem Schwarzeneggerem oraz Sylvestrem Stallone w rolach głównych. Miłośnicy pseudosymulatorów wychwalali też THE LAST STARFIGHTER („Ostatni Gwiezdny Wojownik"), w którym gracz walczył w obronie obcego świata i likwidował wrogie pojazdy kosmiczne. Dzięki tym produkcjom twórcy przekonali się, że warto wykupić licencję na wykorzystanie tytułu popularnego filmu. Wkrótce stało się to codziennością, a gry takie jak PLATOON („Pluton"), TERMINATOR: SKYNET i BATMAN RETURNS („Powrót Batmana") potwierdziły słuszność obranej drogi. Legendą stał się natomiast GHOSTBUSTERS („Pogromcy duchów"), opowiadający o odważniakach walczących ze złymi mocami, które chcą zawładnąć ich ukochanym miastem. Była to jedna z pierwszych gier, w których dało się słyszeć ludzką mowę, a zarazem olbrzymi przebój końca lat 80.! Co ciekawe, znana francuska firma Wanadoo (autorzy DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE) ogłosiła w lipcu, że pracuje nad jego kolejną wersją.

Przenoszenie na ekrany komputerów postaci znanych z kina modne jest i dziś. Nie tak dawno olbrzymi sukces odniosła w Polsce przygodówka ACE VENTURA, powodzeniem cieszyły się też programy z Różową Panterą w roli głównej. Za najlepszą grę na Nintendo 64 uchodzi natomiast GOLDENEYE 007, w której nie pojawia się, niestety, wirtua-

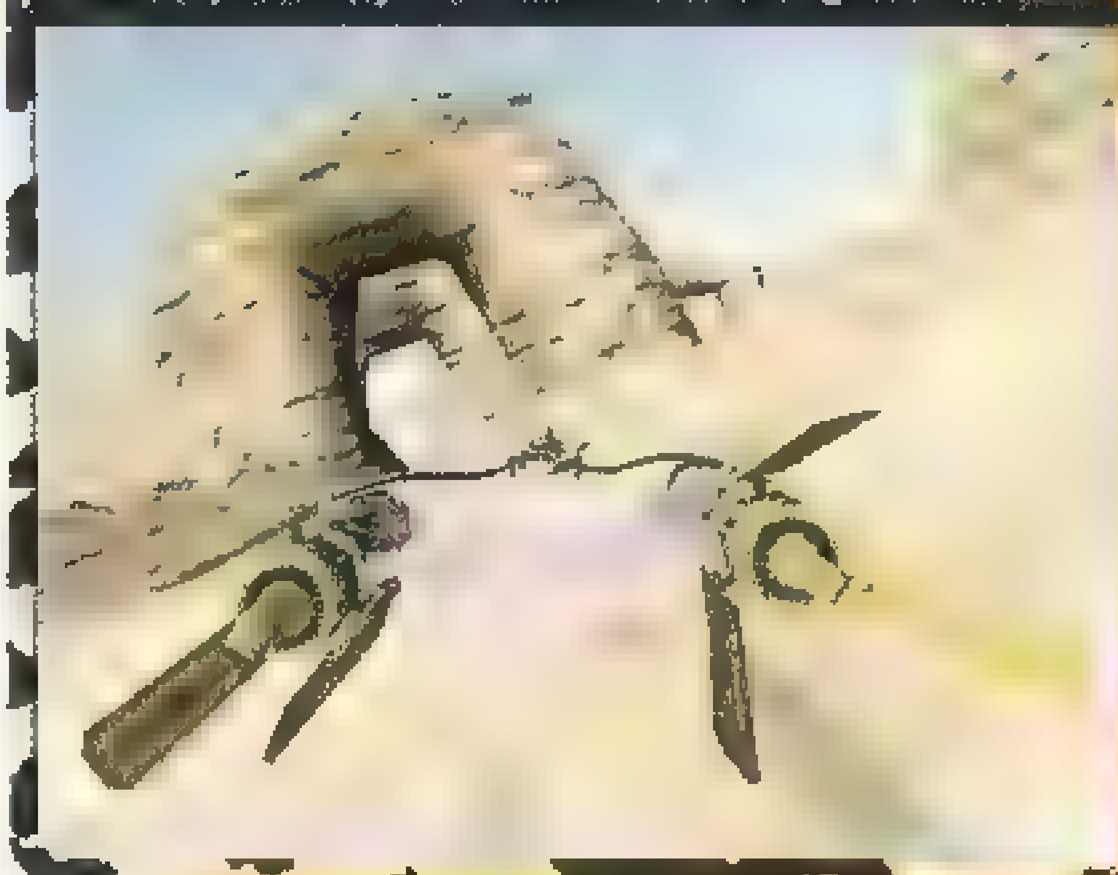
Rocky poradzi sobie w każdych warunkach. Także w grze

Kolejny, wielki bohater małego ekranu twojej komputera. Przygodówka ACE VENTURA spodobała się wielu graczom

Tutaj jeszcze w wersji filmowej, ale już szykuje się na PC



Nieustraszeni pogromcy duchów znaleźli dla siebie robotę także na konsolce GBC. To się nazywa globalna kariera!


STAR WARS: RACER to jedna z ładniejszych gier zrobionych na podstawie filmu. Ale jakoś nie odniosło wielkiego sukcesu...

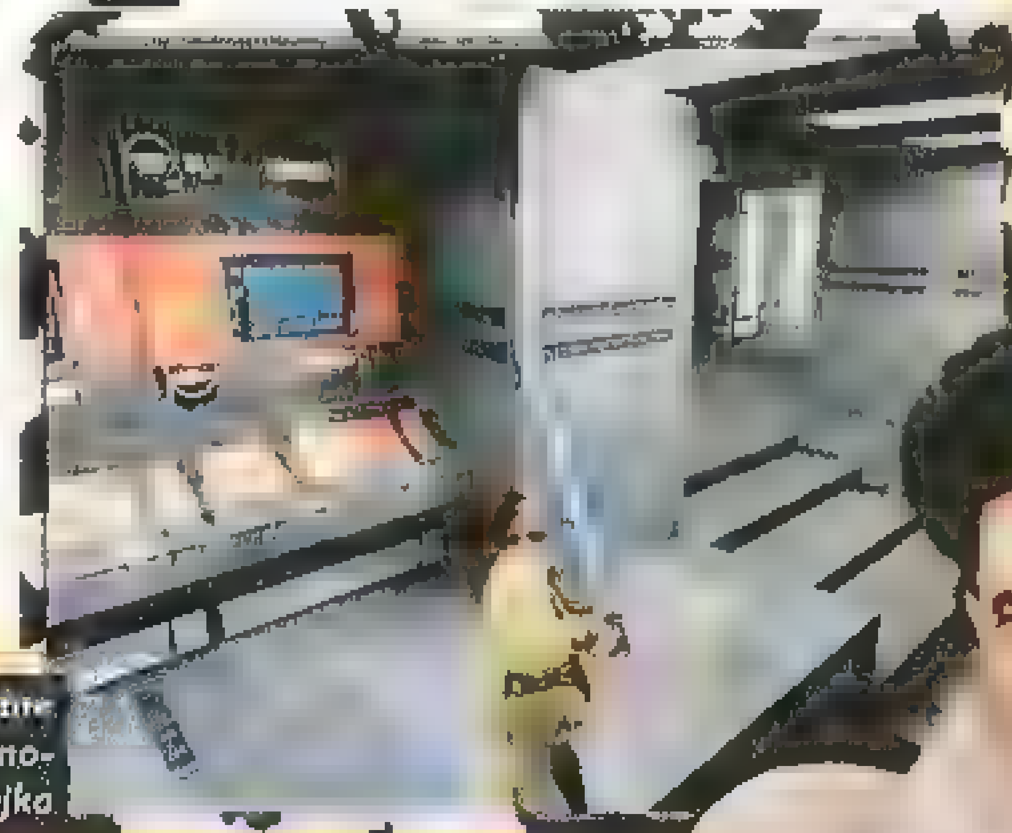
ny odpowiednik Izabeli Scorupco. To jednak nie wszystko – wiele firm z Hollywood powołało nawet swe własne oddziały zajmujące się tylko produkcją gier. Najsłynniejszy z nich, Disney Interactive, wydaje corocznie kilka znakomitych platformówek nawiązujących do swych filmów pełnometrażowych. 102 DALMATYŃCZYKI, TARZANA, TOY STORY 2 czy ALLADYNA łączy przede wszystkim prostota i mnóstwo kolorów. Okazało się, że to wystarczy, by znany z kin program stał się hitem. Bardzo duże studio komputerowe ma też wytwórnia George Lucasa, autora „Gwiezdnych wojen". I choć STAR WARS: RACER, pozwalający wziąć udział w szalonym wyścigu rodem z „Mrocznego widma", należy do najlepszych zręcznościowych wyścigów na PC, to zarówno PHANTOM MENACE, jak i FORCE COMMANDER, nie odniosły sukcesu. Tym samym dowiodły, że sam temat nie wystarczy – za dobrym filmem musi iść równie dobra gra, inaczej nici z sukcesu. Dlatego część nowych programów ze świata „Gwiezdnych wojen" powstanie poza LucasArts, w zespołach zdolnych, niezależnych programistów.

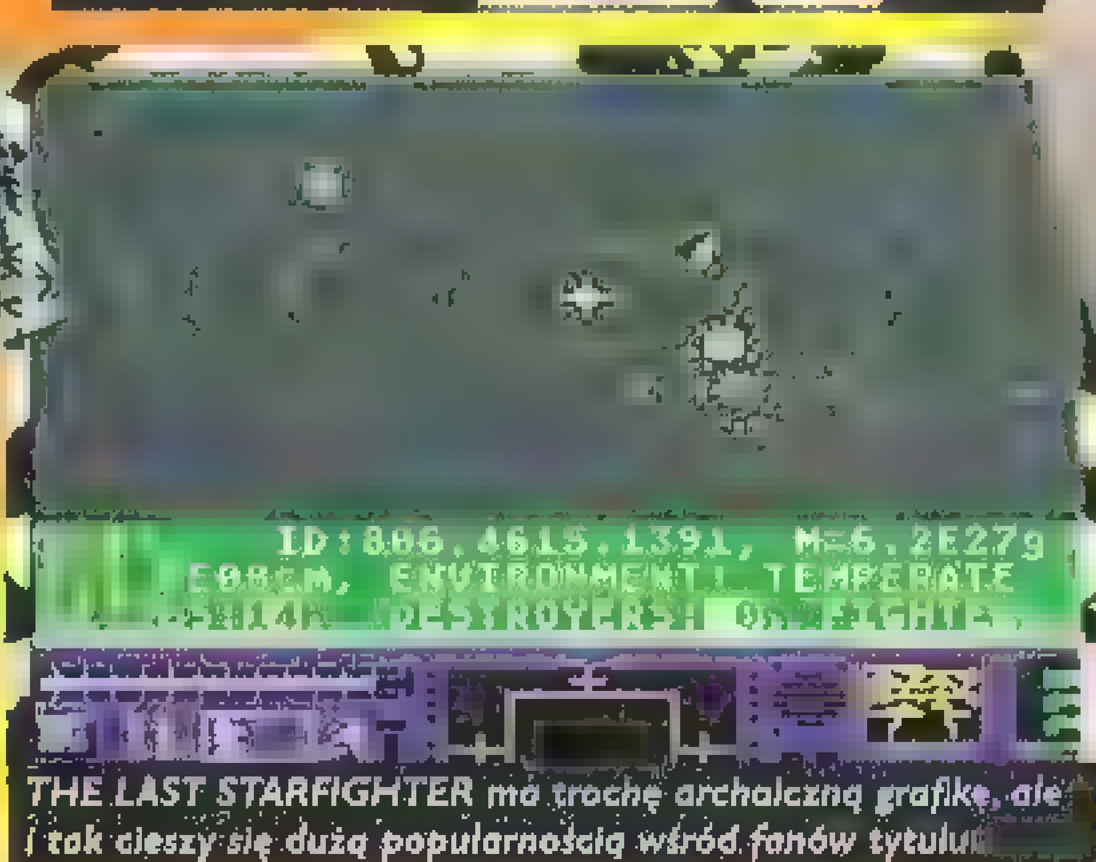


W Polsce wielką popularnością cieszyła się przygodówka AD 2044, wydana wpierw na komputery Atari, a potem na PC. Dzięki niej gracz mógł przeżyć przygody znane z filmu „Seksmisja", a więc uciec z podziemnego świata rządzonego przez kobiety i doprowadzić do narodzin pierwszego od wielu lat dziecka płci męskiej. Powodzeniem cieszył się ...ŁOWCA. OSTATNIE STARCIE, prosta zręcznościówka wzorowana na popularnym filmie dla dzieci. Jedynie wyprodukowane przez firmę Jerzego Hoffmana OGNIEM I MIECZEM nie zyskało uznania graczy, głównie ze względu na wysokie wymagania sprzętowe, nieciekawy scenariusz i niską grywalność.

W kręgu zainteresowania twórców gier komputerowych znalazła się też telewizja, a wraz z nią teleturnieje i modne ostatnio reality shows. Od kilku miesięcy Sieć ugina się od różnych wersji Big Brothera, zaś prosta STRZELNICA DZIÓW, sprowadzająca się do ciskania pomidorami w podobizny mieszkańców domu BB, należy do najczęściej ściąganych programów ze strony Wirtualnego Imperium Gier. Swoich elektronicznych wersji doczekali się też MILIONERZY. Ich miłośnicy mogą sprawdzić się we własnym domu, bez publicznego pokazywania swej twarzy – a nuż okaże się, że rzeczywiście warto spróbować sił w telewizji? Na uwagę zasługują również komputerowe teleturnieje VA BANQUE, 5x5 i KOŁO FORTUNY.

Moda na przenoszenie filmów na ekrany gier komputerowych trwa i trwać będzie nadal. W kolejce czeka bowiem kilkadziesiąt filmów, które już dziś, na długo przed premierą, można nazwać przebojami. Co więcej, także i obecne na ekranie hity doczekają się gier. Prace nad platformówką SHREK wciąż trwają, premiera programów z serii JURASSIC PARK 3 odbędzie się jeszcze w tym miesiącu, zaś gry komputerowe na podstawie filmów: GLADIATOR, MATRIX, ROCKY i JEDI KNIGHT 2 są zapowiadane na 2002 rok.


Marka „Gwiezdne wojny" to kura znosząca złote jajka



THE LAST STARFIGHTER ma trochę archaiczną grafikę, ale i tak cieszy się dużą popularnością wśród fanów tytułu.



Tekst: Michał „Jogi" Zacharzewski; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, UIP-ITI

news telegram

Jak łączyć się z Internetem?

Większość internautów w Polsce korzysta z dostępu do Sieci przy pomocy modemu. Całe szczęście, poza numerem **Telekomunikcji Polskiej (0-202122)** można teraz skorzystać z usług innych operatorów. Jednym z nich jest **PSI-net (numer 0-209280, ppp, ppp)**. Za połączenie płaci się jak w TP S.A. – od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 0.29 zł za 3 minuty, a w pozostałych godzinach i w weekendy 0,29 zł za 6 minut. Takie ceny obowiązują dla osób dzwoniących z Warszawy oraz Bydgoszczy (nr kierunkowe 22 i 52). Pozostali zapłacą od 24 do 48 groszy za minutę połączenia! Podobną ofertę ma **IDS (0-209274)**, oferujący ogólnopolski dostęp w cenie TP S.A. Ten numer działa tylko pomiędzy 18 a 8 (w dni powszednie) oraz nonstop w weekendy. W pozostałe dni, aby skorzystać z usług, trzeba się zapisać i płacić abonament.

Domowy reaktor atomowy

Japońscy naukowcy skonstruowali domowy reaktor atomowy. Urządzenie ma rozwiązać problemy z zaopatrzeniem w prąd na odludnych terenach oraz... w wielkich aglomeracjach, gdzie zdarzają się przerwy w dopływie energii. Podręczny reaktor ma szerokość 2 metrów i wysokość 6 m. **Jak chwalą się konstruktorzy – jest tak bezpieczny oraz prosty w obsłudze, że można go trzymać np. w piwnicy domu.** Ciekawe, czy wkrótce w supermarkecie będzie można więc kupić puszkę uranu do domowego reaktora?

Nowości Intela

Intel oficjalnie wprowadził do sprzedaży w Polsce swoje najnowsze procesory Pentium 4, pracujące z częstotliwością zegara 1.9 oraz 2 GHz. Jednocześnie najwięksi polscy producenci komputerów zaoferowali PC z nowymi, superszybkimi procesorami. W tym samym czasie w USA odbył się pokaz Pentium 3.5 GHz, a firma zapowiedziała, że w ciągu paru lat będzie można zbudować procesor 10 GHz.
Poza procesorami Intel zaprezentował także nową kamerę kieszonkową dla komputera PC oraz serię zabawek edukacyjnych: mikroskop Intel Play QX3 i mikser dźwięków Intel Play Composer Sound Morpher. Jak widać, firma zadbała o wszystkich swoich klientów – i tych najmniejszych, i tych bardzo bogatych, i dorosłych.

Małe jest piękne
i dużo potrafi!

Firma ZIBI oferuje nowego notebooka z rodziny Cassiopeia Fiva, model MPC-205E. Komputer posiada procesor Crusoe TM5600 z zegarem 500MHz. Dzięki zastosowaniu energooszczędnych technologii urządzenie może pracować 4,5 godziny na standardowych bateriach i do 9 godzin przy użyciu specjalnych akumulatorków. Komputer ma 96 MB pamięć RAM, 10GB dysk twardy i ekran (wyświetlacz LDC) wielkości 8,4 cala. Pozwala to uzyskać obraz 800x600 punktów w 16,7 mln kolorów. Standardowym wyposażeniem notebooka Casio jest też modem wewnętrzny, karta sieciowa, złącze PCMCIA oraz Compact Flash.

Cassiopeia Fiva MPC-205E, mimo że jest niezwykle mała, posiada naprawdę spore możliwości. Użytkownik otrzymuje praktycznie w pełni funkcjonalnego PC z systemem Windows ME w obudowie wielkości książki 22,3 x 19,7 x 2,1 cm. Z takiego urządzenia na pewno będą zadowoleni głównie biznesmeni oraz np. dziennikarze. Niestety, zwykli gracze na pewno zauważą brak akceleratora 3D czy napędu DVD. No i jeszcze ta wysoka cena...

Info: ZIBI, tel. (22) 610-05-51

Drukarka dla cyfrówki
z ekranu na papier

Hewlett-Packard przedstawił nową, wyjątkowo małą drukarkę fotograficzną HP Photosmart 100. Urządzenie przeznaczone jest dla posiadaczy cyfrowych aparatów fotograficznych, którzy chcą błyskawicznie uzyskać wydruki swoich fotek. Drukarka pozwala uzyskać fotorealistyczne wydruki w rozdzielczość 2400 x 1200 dpi (punktów na cal). Wystarczy nacisnąć jeden przycisk, aby wydrukować zdjęcie w formacie 10 x 15 bezpośrednio z karty pamięci typu CompactFlash, SmartMedia czy Memory Stick albo z komputera. Większość parametrów wydruku można ustawić na drukarce, bez korzystania z PC.

Zdjęcia uzyskane w ten sposób charakteryzują się nie tylko wysoką jakością, ale też odpowiednią trwałością. Dzięki temu można przechowywać je równie długo, jak te tradycyjne. Dużą zaletą nowego urządzenia jest także stosunkowo niska cena – około 750 zł.

Info: Hewlett-Packard Polska, www.hp.com.pl

SIEĆ NIEBEZPIECZNA

W ostatnim roku, jak donosi raport Konfederacji Przemysłu Brytyjskiego, ponad 70% brytyjskich firm zajmujących się e-business'em padło ofiarą przestępców internetowych. Najczęstsze przypadki to kradzieże numerów kart kredytowych i standardowe już włamania hakerów. Mimo że większość cybernapaści nie wyrządziła znacznych szkód, firmy, które się im „poddały", straciły wiele na swoim wizerunku. Jak się okazuje, większość ataków przeprowadzono z zewnątrz, podczas gdy przed rokiem największą zmorą dla przedsiębiorstw byli sami pracownicy, bawiący się w hakerstwo.

Tekst: R.J. „Yackoo", Michał „Krooper" Cichy, „Eeyore"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H.Bauer, H-P Polska, Casio, Creative Labs

Dla miłośników fotografii

Filmuje, robi zdjęcia i nie tylko

Creative wyprodukował nową kamerę internetową, mogącą funkcjonować bez komputera. Urządzenie, oznaczone symbolem PC-CAM 300, jest rozwinięciem modelu WebCam Go Plus. Nowa kamera PC-CAM 300 oferuje dodatkowe możliwości oraz ma ulepszony układ optyczny.

Oprócz rejestrowania cyfrowych fotografii i filmów – gdy jest podłączona do komputera – oraz wykonywania cyfrowych fotografii – gdy jest od niego odłączona – nowa kamera może też rejestrować nagrania w 8 MB wbudowanej pamięci. Kamera posiada także zainstalowaną lampę błyskową oraz funkcję redukcji efektu czerwonych oczu.

Po podłączeniu do komputera urządzenie może nagrywać obraz z szybkością 15 klatek na sekundę (rozdzielczość 640x480 punktów) lub 30 klatek na sekundę (352x288). Może ona również rejestrować cyfrowe fotografie o rozdzielczości do 1024x768. Instalacja kamery oraz oprogramowania jest prosta i logiczna, a jej obsługa po odłączeniu od PC jest wspomagana przez czytelny system menu.

Za przyjemność posiadania tego gadżetu trzeba będzie zapłacić około 600 zł, a więc całkiem niedrogo, jak na klasę urządzenia.

Info: Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, Warszawa tel. (22) 853 02 64 ~ 68



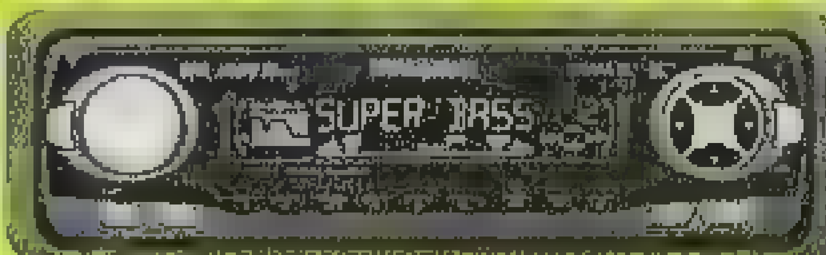
Wielki Chciwy Brat

Wielki Brat ponownie zagościł w naszych domach! Telewizja TVN rozpoczęła drugą edycję tego najpopularniejszego i budzącego największe emocje programu. W domu BB jest już komplet nowych mieszkańców, ale to nie wszystkie niespodzianki, jakie czekają widzów. Autorzy programu zapowiadają, że ta edycja programu będzie całkiem inna i pełna niespodzianek. **Na razie jednak największa niespodzianka czeka odwiedzających internetową stronę Wielkiego Brata. I, co gorsze, jest to niespodzianka dosyć niemiła. Big Brother postanowił bowiem zarobić na internautach i każdy, kto chce korzystać z dobrodziejstw Sieci musi płacić!** Aby dostać kod dostępu na stronę trzeba wysłać wiadomość SMS. Taka przyjemność kosztuje ponad 10 zł miesięcznie! Cóż, jak widać i w TVN pieniądze oraz chęć zbicia fortuny wzięły górę nad zdrowym rozsądkiem. Całe szczęście, że Wielkiego Brata można po prostu... wyłączyć przyciskiem pilota TV. I takie wyjście właśnie wam polecamy.



MP3 w samochodzie

Już niedługo firma Pioneer, zajmująca się m.in. systemami audio do samochodów, wypuści na rynek nowy model odtwarzacza o symbolu DEH-P900HDD. Zostanie on standardowo wyposażony w dysk twardy o pojemności 10GB, służący do przechowywania muzyki w formacie MP3 o mn. łącznej długości 150 godzin, i czytnik kart pamięci MagicGate Memory Stick. Oprócz tego urządzenie będzie miało możliwość odtwarzania płyt CD-ROM\R\RW z nagranymi na nich plikami MP3. Dodatkowo będzie istniała możliwość załadowania utworów ze ścieżki audio bezpośrednio na dysk twardy i automatycznego ich rozpoznawania oraz posegregowania dzięki oprogramowaniu CDDB Music Recognition i CDDB CD-Database. Dzięki karcie Memory Stick możliwy będzie sprawny transfer plików z komputera i odwrotnie.



news telegram

ASUS na pierwszym miejscu

Firma ASUS jest największym na świecie producentem płyt głównych do komputerów. ASUS sprzedał ich do tej pory aż 6,76 miliona! Tuż za nim plasują się tacy giganci jak ELITEGROUP z wynikiem 6,72 miliona oraz MSI i GIGABYTE z liczbą niższą niż 4 miliony płyt. ABIT uplasował się na miejscu piątym z wynikiem nieco ponad 1,27 miliona. CLICK! jest pod wrażeniem...

Allah mówi Sieci „nie"!

Afgański minister Maulvi Wakil Ahmad Muttawakil postanowił stawić czynny opór napływowi sprzecznych z moralnością informacji do Afganistanu. Zadeklarował, że zrobi wszystko, by uchronić swój kraj przed napływem „obsceniczności i zła", czego źródłem jest... Internet, po czym... kompletnie odciął kraj od Sieci. Nikt nie wie, w jaki sposób zdołał tego dokonać.

Kupa kasy za nic?

W internetowym domu aukcyjnym EBay.Com padł kolejny rekord cenowy. Maniakalny gracz komputerowy kupił magiczny łuk do gry DIABLO 2 za ponad $1000! Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że cena wywoławcza wynosiła zaledwie $0,99. Co więcej, łuk ten jest jak najbardziej wirtualny i będzie służył równie wirtualnej postaci, którą właściciel gra na serwerze BATTLE.NET. Czyżby świat już kompletnie zwariował?

Ostatni, ale nie najgorsi?

Wszyscy szanujący się producenci kart graficznych mają już w swojej ofercie karty z układem GeForce 3, jednak firma Abit „obudziła" się dopiero teraz. Na rynku niebawem pojawi się Abit Siluro 3, wyposażony w 64MB pamięci DDR SDRAM, który działać będzie z prędkością 460MHz. Dodatkowo ma on posiadać złącza Video-in, DVI oraz obsługę HDTV.

Czy X-Box to ściema?

Co oferuje Microsoft

Niedługo odbędzie się oczekiwana przez wszystkich premiera „komputera-konsoli" firmowanego przez Microsoft, czyli X-Box'a. **Podano już bardzo szczegółową specyfikację sprzętową (jest to konfiguracja, na której obecnie pracują programiści gier) i, jak się okazuje, w X-Box'ie siedzą podzespoły bardzo przeciętnego komputera klasy PC. Już sam procesor jest ponad DWA RAZY wolniejszy od produktów takich firm jak Intel i AMD.** Także ilość pamięci okazuje się bardzo „standardowa". Oto dokładna specyfikacja: procesor Intel Pentium III 733 MHz, płyta główna Intel VC820, karta graficzna NV15 z 64MB pamięci DDR, 128MB RAM, 20 GB HDD, 6x DVD drive, karta Sieciowa Intel Pro/100 MB Ethernet, myszka, klawiatura, port USB, dwa gamepady. Całością zarządza Windows 2000 Professional.

Rynek komputerowy rozwija się tak prężnie, że pod koniec roku tak skonfigurowany PC wymagałby już dosyć istotnej modernizacji. **Konsola to struktura zamknięta, więc nabywcy X-Box nie będą zapewne mogli go rozbudować.** Za to programiści będą mogli łatwo przenieść gierki z konsoli na komputery PC..., jeśli oczywiście Bill się na to zgodzi. W USA, mimo że konsola pojawi się w sprzedaży dopiero w listopadzie, rozpoczęła się jej oficjalna przedsprzedaż. Sklep GameShop oferuje X-Box'a w kilku wariantach, które różnią się ceną i wyposażeniem. Najtańsza, podstawowa wersja kosztuje $599, a najdroższa $1199 (dołączono do niej czternaście gier i całą masę dodatkowych akcesoriów).

Podano też listę gier, które powinny być dostępne w dniu premiery (8 listopada) w USA. Europa będzie musiała, niestety, nieco poczekać. Są to m.in: DEAD OR ALIVE 3, FREESTYLE SNOWBOARDING, HITMAN 2, MADDEN NFL 2002, NASCAR THUNDER 2002, NIGHTCASER, ODDWORLD: MUNCH ODDYSEE, PROJECT GOTHAM RACING, SHREK, STARWARS: OBI-WAN czy TONY HAWK'S PRO SKATER 2X. **Zapowiada się ciekawie. Miejmy nadzieję, że konsola nie skończy tak jak SEGA DREAMCAST, która też wyglądała zachęcająco.**

Czy przeciętny PC w nowej obudowie stanie się hitem?

Nieśmiertelny Tron

Premiera za dwa lata...

Wyprodukowany przez wytwórnię Disney'a w 1982 roku film „Tron" cieszył się niemal taką popularnością, jaką niedawno zdobył MATRIX. Nic więc dziwnego, że już **niedługo wyreżyserowana zostanie druga część tego kasowego przeboju (roboczy tytuł „Tron 2.0"), a zadanie to powierzono temu samemu człowiekowi – Stevenowi Lisbergerowi.** Szkoda tylko, że druga część filmu powstaje dopiero tak późno. Jej przeniesieniem na ekrany komputerów zajmie się Monolith, znany choćby z takich tytułów, jak NO ONE LIVES FOREVER czy SHOGO. Ta komputerowa gra wytwórni Disney'a przeznaczona dla starszych graczy, będzie typowym FPP z bardzo ciekawie rozwiązaną opcją zabawy sieciowej. **Film, jak i grę, zobaczymy najprawdopodobniej dopiero w 2003 roku. Żeby tylko było na co czekać.**

ID Software

Odgrzewane [illegible]

J[illegible] QUAKE, [illegible] DOOM, [illegible] można już zamówić w internetowym sklepie EB Shop.

Tekst: Michał "Kenner" Cichy & J "Yarbon". Zdjęcia: Microsoft, archiwum Wydawnictwa H. Bauer, DigitalVision®

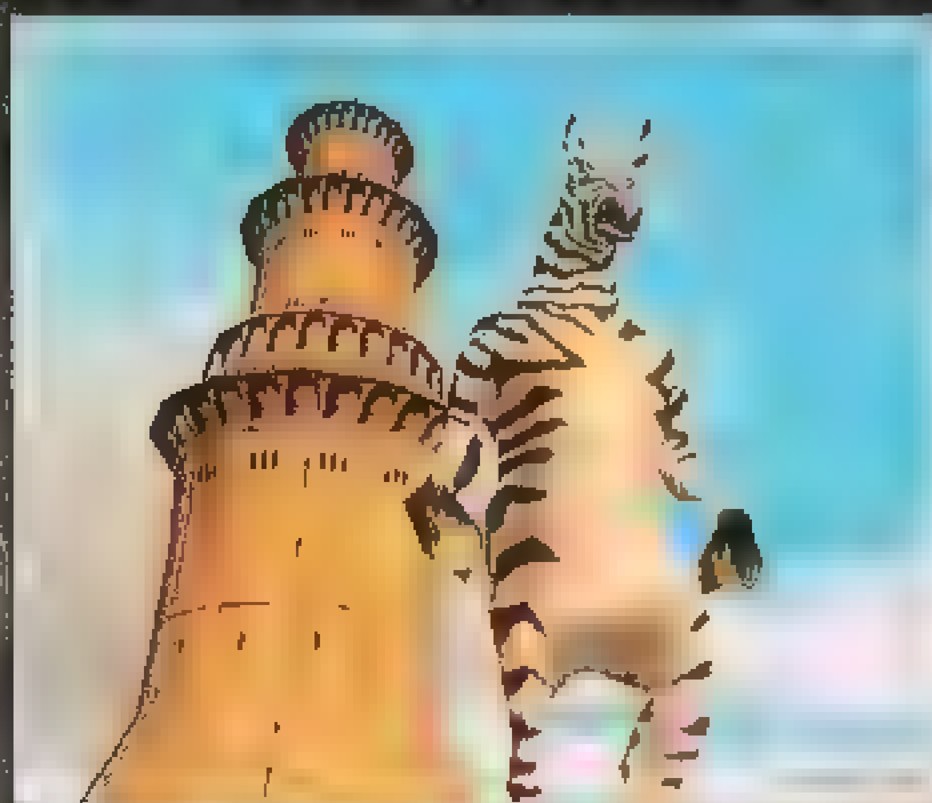
MAX PAYNE DO KIN! Pora na film...

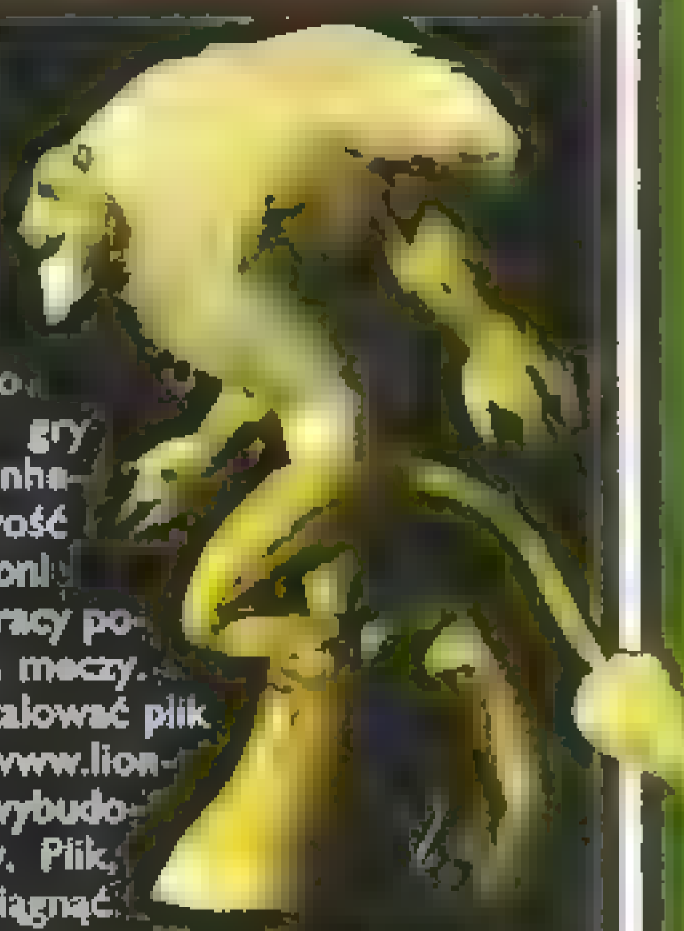


Gra, która stała się kultowa jeszcze w fazie produkcji, w końcu ujrzała światło dzienne. Niedługo po tym wytwórnie filmowe Dimension Film i Collision Entertainment połączyły swe siły, aby wykupić prawa do ekranizacji MAX PAYNE'A. Gra, jak wiadomo, charakteryzuje się ciekawszą fabułą niż niejeden film sensacyjny, dzięki czemu producenci, już na starcie, mieli spore szanse na wyprodukowanie hitu. Świetny scenariusz to przecież połowa sukcesu. Teraz pozostaje im już tylko popracować nad obsadą i efektami specjalnymi. Chętnie podrzucimy kilka dobrych pomysłów – do roli samego Max'a proponujemy Mela Gibsona lub Gary'ego Oldmana. Tak czy inaczej, zapowiada się wielki sukces w dziedzinie ekranizacji gry komputerowej.

Atrakcje w Black & White

Czarno-biały dodatek, czarno-biali piłkarze



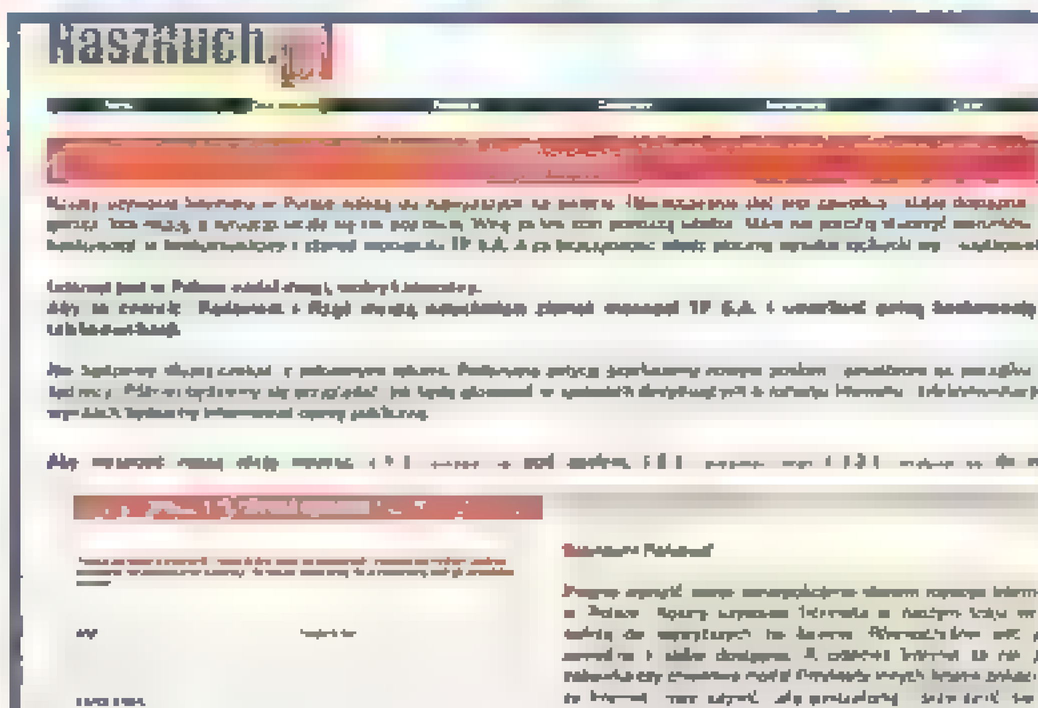


W Sieci pojawił się bardzo ciekawy dodatek do gry BLACK & WHITE. Lionhead dał twoim wieśniakom możliwość pogrania w piłkę nożną. Będą oni teraz mogli w czasie wolnym od pracy pokopać sobie piłkę i rozegrać kilka meczy. Jedyne, co musisz zrobić, to zainstalować plik dostępny na stronie producenta (www.lionhead.com) i po uruchomieniu gry wybudować w warsztacie boisko do gry. Plik, oprócz strony Lionhead, można ściągnąć z polskiego serwisu Gry On-Line – transfer jest o niebo lepszy, a rozmiar pliku to zaledwie 1,1MB. Bezpośredni adres: http://www.gry-online.pl/DataFiles/B&W_Football_Addon.exe

Pora na ruch internautów

Razem przeciw TP S.A.

Jak wiadomo, ceny połączeń z Internetem w naszym kraju należą do najwyższych na świecie i nie jest to z pewnością powód do dumy! Mająca monopol na tego typu usługi Telekomunikacja Polska S.A. nadal nie zamierza obniżyć kosztów tych połączeń i nic nie wskazuje na to, aby miało się to szybzmienić. Co więcej, jakość połączeń proponowanych przez „tepsę" oceniana jest przez użytkowników na „poniżej normy". Nic więc dziwnego, że Wojciech

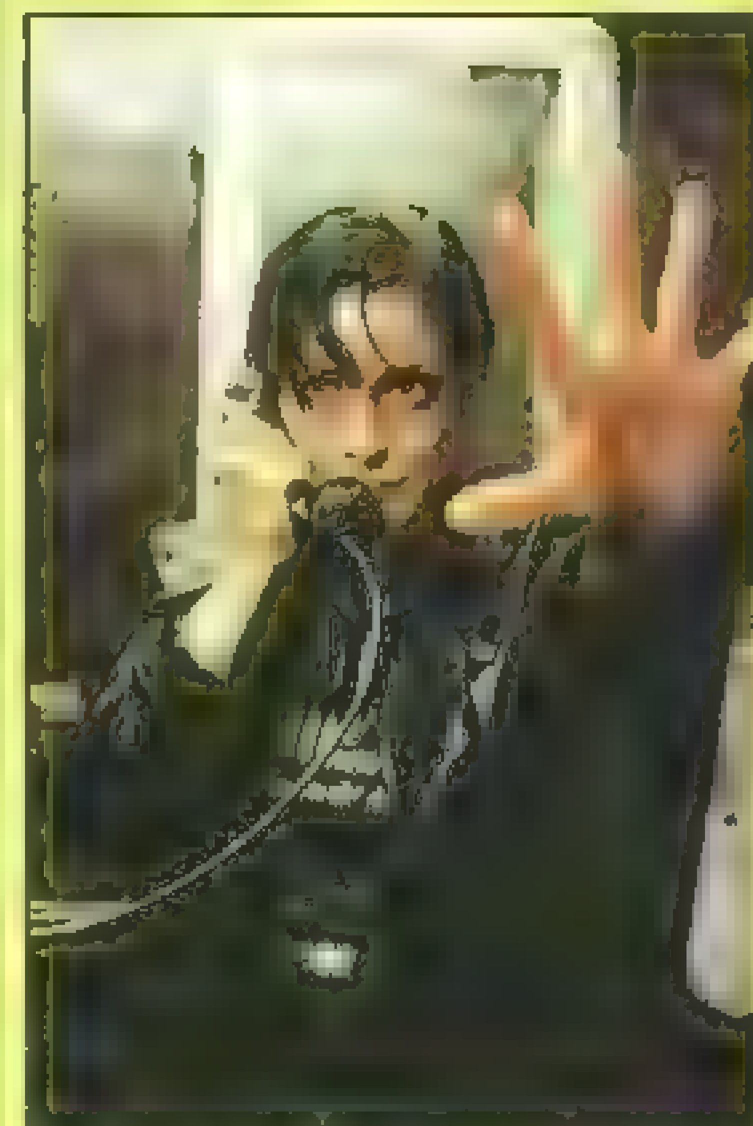


Milec i Jerzy Ryłko założyli serwis NaszRuch.pl. Chcą w ten sposób wpłynąć na TP S.A. oraz na parlament i rząd, aby zajęli się tym problemem i stworzyli warunki konkurencji w telekomunikacji. Każdy zainteresowany może podpisać petycję znajdującą się na stronie www.NaszRuch.pl, zgłosić się w roli wolontariusza propagującego cały program i przedstawiającego opinię użytkowników Internetu w mediach oraz wśród polityków. To tylko początek, ale najwyraźniej zanosi się na konkretne działania. Cała redakcja CLICK! wypełniła już petycję, teraz pora na Twój Ruch...

news telegram

Matrix 2: premiera później...

Wszyscy fani „Matrixa", którzy oczekują z utęsknieniem na drugą część ich ulubionego filmu, zapewne nieco się zmartwią. Jego premiera została bowiem przesunięta na rok 2003! Jak dotąd nie wiadomo, jakie są losy trzeciej części, kręconej równolegle z „Matrix 2", ale sam fakt nie napawa optymizmem. Przynajmniej ludzie z Shiny Entertainment wyrobią się na czas, dzięki czemu wraz z drugą częścią filmu pojawi się na rynku gra zrealizowana na jej podstawie. Trzeba tylko uzbroić się w cierpliwość!



Akcesoria dla PlayStation 2

Konsole, mimo czysto growego zastosowania, coraz bardziej upodabniają się do komputerów domowych. Zapowiadany od jakiegoś czasu dysk twardy do konsoli PS2 już niedługo ujrzy światło dzienne. Będzie to połączenie trzech komponentów w jednym opakowaniu. Oprócz dysku o pojemności, bagatela, 40GB, skrzyneczka będzie zawierała kartę sieciową i modem do podłączenia konsoli do Internetu. Producenci zaoferują dwie wersje dysku twardego do konsoli PS2 – zewnętrzną i wewnętrzną, a ich cena ma oscylować w okolicy 650 zł. Każdy szanujący się gracz powinien zaopatrzyć się w takie cudo.

StarWars: Episode II

Podano oficjalny tytuł drugiego epizodu najsłynniejszej kosmicznej sagi STAR WARS. Będzie on nosił podtytuł ATTACK OF THE CLONES i na ekranach kin pojawi się w 2002 roku. Akcja filmu toczyć się będzie 10 lat po wydarzeniach przedstawionych w PHANTOM MENANCE. Mamy nadzieję, że tym razem klimat produkcji będzie nieco bardziej nawiązywał do trzech pierwszych części, a – co za tym idzie – nie będzie już taki „cukierkowy", jak w MROCZNYM WIDMIE.



Cześć!

Witamy ponownie. Tym razem waszą korespondencję zdominowały same poważne sprawy i problemy. Jak zwykle więc służymy pomocą... Przypominamy też, że odpisujemy tylko na wybrane listy oraz niektóre e-maile (czytamy wszystkie)!

Prosimy także o naklejanie kuponów konkursowych bezpośrednio na koperty. Pomoże nam to sprawnie segregować korespondencję.

Jak pracują w CLICKU!?

Zawsze byłem ciekaw, jak wygląda praca redaktora pisma komputerowego. Mieć najnowsze gry do recenzji i musieć je przejść do końca... (Czy była gra, której nie potrafiliście ukończyć?) Do tego grać na sprzęcie najwyższej jakości itd. Czy wasza praca jest ciężka?

Jestem ze Śląska i w jednej z regionalnych gazet pojawił się artykuł o przemocy w grach komputerowych. Pisało tam m.in. o chłopcach, którzy popełnili samobójstwo. Przyczyną była podobno gra komputerowa, w którą obaj grali. Za jakieś 5 lat technika pójdzie tak do przodu, że w grach komputerowych będziemy strzelać do „prawdziwych" ludzi. Chciałbym poznać wasze zdanie na ten temat.

Genialny Żółw

Już wkrótce planujemy zamieścić artykuł-reportaż o pracy w naszej redakcji. Z niego dowiesz się więcej na ten temat. A nasza praca? Cóż, czasami jest bardzo ciężka – zwykle wtedy, gdy mamy bardzo mało czasu na zrobienie całego numeru (czyli często). Ale ma także zalety...

O przemocy w grach już pisaliśmy kilka razy. Ten temat jest też jednym z ulubionych przez licznych naukowców i psychologów. Naszym zdaniem problem nie polega na tym, że w grze strzela się do mniej lub bardziej realistycznych przeciwników. W końcu to tylko gra. Jednak zabawa i wirtualny świat nie mogą zdominować normalnego życia i w tym tkwi zagrożenie. To nie gra jest przyczyną tragedii, ale brak reakcji ze strony otoczenia (kolegów, rodziców itp.), którzy nie zwracają uwagi na to, że gracz nie odróżnia świata na ekranie i rzeczywistości. Czy którakolwiek z gier mówi ci „idź, uderz swojego kumpla"? Chyba nie...

Uwaga! Informujemy, że od tego numeru CLICKA! zaprzestajemy wysyłki kserokopii artykułów z naszego pisma. Po uruchomieniu naszej strony WWW znajdziecie na niej archiwum z zawartością CLICKA! w formacie PDF.



Uszkodzona płyta CD

Chciałbym się dowiedzieć, co mam zrobić z płytką z numeru 16/17 – jest uszkodzona i nie mogę z niej instalować programów. Pożyczyłem od kumpla jego płytkę i działa, a moja zawiesza komputer.

Dawid

Jeśli macie problem z uszkodzoną płytą CD, spróbujcie wymienić ją w punkcie zakupu. Gdyby to się nie udało, przyślijcie ją listem poleconym na adres redakcji, a odeślemy Wam działający egzemplarz.

Przypominamy też, że część programów może nie działać na określonych komputerach – jest to zwłaszcza charakterystyczne dla wersji demonstracyjnych oprogramowania. Cała zawartość płyty została sprawdzona przed wysłaniem do produkcji na redakcyjnym PC i działała bez zarzutu. Jedyny problem wystąpił z uruchomieniem Korea Fishing – instrukcja, jak to zrobić, znajduje się w numerze.



Problemy z Windows Me

Jestem waszym wiernym czytelnikiem. Kupuję waszą gazetę od 2 lat, ponieważ jest jedyna w swoim rodzaju i na rynku polskim nie spotkałem się z innym czasopismem tak odbiegającym od konkurencji. Kilka miesięcy temu zainstalowałem na swoim komputerze Windows ME. Klika tygodni potem mój kumpel przyniósł do mnie program sprawdzający wydajność komputera i po teście okazało się, że szybkość mojego PC drastycznie zmalała! I tu mam pierwsze pytanie: co robi Windows ME, gdy zauważy Windows 98? Usuwa W98 i nagrywa się w to miejsce, czy na odwrót? Mój dysk jest za mały jak na dzisiejsze czasy. Chcę w najbliższym czasie kupić sobie 20 GB (ile by to mnie kosztowało? Czy można podzielić dysk na dwie części?). Jak sformatuję dysk, to jak mogę zainstalować Windows ME? I jak mogę sformatować dysk, jak podzielić dysk na dwie części? Czy istnieje jakiś plug-in do Illustatora 7.0, pozwalający pisać polską czcionką?

K.K.

Faktycznie, wiele osób zauważa, że po zainstalowaniu Windows Me wydajność komputera gwałtownie spada. Jedynym ratunkiem jest powrót do starego systemu. Możliwe jest też zainstalowanie (na dwóch partycjach dysku) obydwu systemów, ale jest to trudniejsze. Nie da się umieścić Windows Me w jednym katalogu, a Windows 9x w drugim i na zmianę używać – problem leży w plikach systemowych, które muszą znaleźć się w określonym miejscu dysku i których nie da się łatwo podmieniać.

Średnia cena dysku 20 GB to obecnie (koniec sierpnia) około 380 złotych. Modernizacja sprzętu to świetna okazja do podziału nowego dysku na dwie części. Aby tego dokonać, musisz mieć dyskietkę startową dla danej wersji Windows oraz oczywiście wersję instalacyjną systemu (np. na płycie CD-ROM). Po wystartowaniu komputera z dyskietki musisz użyć programu FDISK i podzielić dysk na części (tzw. partycje) oraz określić, która z nich ma być partycją startową dla systemu. Potem trzeba sformatować oba „dyski" – np. poleceniem FORMAT z poziomu DOS'u. Następnym krokiem jest restart i instalacja systemu z płyty CD. Oczywiście musisz zadbać o wiele rzeczy: po pierwsze, jeśli dzielisz stary dysk, trzeba wykonać kopię cennych plików, a utworzona przez ciebie dyskietka startowa musi pozwalać obsłużyć CD-ROM. Łatwiej podzielić nowy dysk, podłączając go razem ze starym. Ogólnie rzecz ujmując, jest to zadanie dosyć skomplikowane, więc postaramy się je wkrótce opisać dokładniej.

Adobe Illustrator pozwala na używanie polskich czcionek, gdy skorzystasz z dodatkowego programiku obsługującego klawiaturę, np. PolKey.

Specjalnie dla Was

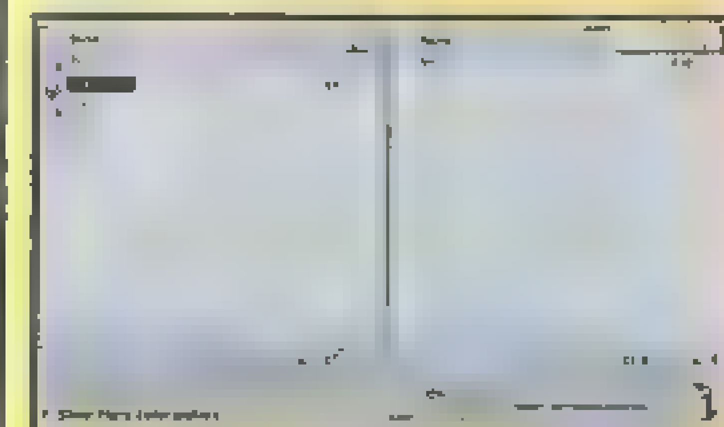
W wielu Waszych listach pojawia się pytanie dotyczące obsługi programów FTP oraz umieszczania stron WWW na serwerach. Poniżej postaramy się pomóc Wam w tej sprawie.

Witaj clickers!
TWOJE KONTO ZOSTAŁO ZAREJESTROWANE
Twoje konto WWW będzie aktywne w ciągu 5 minut
OK

Przy zakładaniu konta otrzymałeś dane dotyczące hasła, nazwy użytkownika, serwerów itp. Zapisz je w bezpiecznym miejscu!

Please Login to a Server
Address: ftp.click.pl
Username: clickers
Password
Directory
Connect

Uruchom program FTP. Połącz się z Internetem. Z programu wybierz opcję CONNECT (lub podobną) i wpisz dane, które dostałeś przy zakładaniu konta.



Po połączeniu z serwerem zobaczysz dwa okna: w jednym znajdzie się zawartość twojego dysku, w drugim miejsce na serwerze WWW. Pliki skopiujesz, przeciągając je z jednego okna do drugiego. Gdy przegrasz wszystkie pliki, wyjdź z programu i uruchom przeglądarkę WWW. Po wpisaniu adresu twoich stron powinieneś zobaczyć je na ekranie.

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Piotr Moskal (redaktor naczelny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)

Dział gier: Michał Cichy, Jacek Piekara

Dział graficzny: Jacek Gołatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze: Krzysztof Adamczyk, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Maciej Ogiński, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!" skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

telefon (0 – *kod operatora* – 22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Marta Cichocka, telefon (0 - *kod operatora* - 22) 517 02 44

Dział reklamy: Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek, telefon (0 – *kod operatora* – 22) 517 02 58

Druk: Donnelley Polish American Printing Company Kraków

ISSN 1509-0558



Internet w DOS'ie?

Mój kolega mówi, że można wchodzić do Internetu przez DOS'a i oglądać w nim strony internetowe. Czy to prawda, czy fałsz? A tak przy okazji, kiedy zamieścicie recenzję gry COMMANDOS 2 i kiedy ukaże się gra MATRIX oraz film „Matrix 2" oraz 3?

Stach

DOS jako system operacyjny jest obecnie zabytkiem, tym niemniej istnieją programy pozwalające oglądać (w bardzo ograniczony sposób) strony internetowe.

Wszystkie gry opisujemy wtedy, gdy w Polsce można kupić ich legalne wersje (albo gdy możemy kupić oryginał gry w Niemczech czy Anglii). Na COMMANDOSA czekamy z niecierpliwością, nawet mieliśmy nadzieję, że uda się go opisać w tym numerze CLICKA!, ale cóż – jeszcze nie tym razem. Film „Matrix 2" oraz gra powinny ukazać się dopiero w 2003 roku, a trzecia część serii trafi na ekrany pewnie jeszcze później.

Problemy z wideo

Cześć, jestem waszym stałym czytelnikiem. Mam problem, a właściwie to... program PowerVCR Deluxe 2 do zgrywania obrazu telewizyjnego do formatu mpg. Podczas nagrywania niby wszystko jest OK, ale kiedy chcę odtworzyć film, to nie ma dźwięku! Jest tak we wszystkich odtwarzaczach. Mam najnowsze DirectX i DivX. Moja konfiguracja to Duron 850, Geforce 2 PRO 32 MB, 128 MB RAM, Sound Blaster Live. Ustawiony profil w programie to Video CD. Pomocy!

Marcze

W sprawie źle działającego oprogramowania zawsze radzimy zwracać się do jego dystrybutora lub producenta – tym bardziej, jeśli kłopoty występują przy programach użytkowych. W takim wypadku powinien pomóc ci sprzedawca oprogramowania...

Nie testowaliśmy PowerVCR Deluxe 2, ale z doświadczenia wiemy, że problem może wynikać z ustawień parametrów pracy. Nie piszesz z jakiego źródła pochodzi nagrywany sygnał – tunera TV, wejścia wideo czy SVHS. W przypadku dwóch ostatnich spróbuj poeksperymentować, podłączając dźwięk nie przez kartę tunera (chyba z niej korzystasz), ale od razu do karty dźwiękowej. Sprawdź też ustawienia dźwięku w ***Panelu Sterowania****, w sekcji* ***Nagrywanie*** *(na początek ustaw jeśli możesz jako źródło Mixer).*

Uciekły mi Clicki!

Gdy byłem na wakacjach, przegapiłem kilka numerów CLICKA! Czy można gdzieś je kupić? Albo czy można zaprenumerować wasze pismo? Skąd mogę pobrać sterowniki do Creative AWE64 16-bit Audio? Szukam ich od dłuższego czasu i nic...

Niestety, nie prowadzimy (ani nikt inny) archiwalnej sprzedaży CLICKA! Również z prenumeratą może być problem, gdyż... już jej nie ma. Po prostu okazało się, że większość czytelników jednak woli kupować nas w kiosku. Potrzebne sterowniki znajdziesz na stronie producenta – firmy Creative. Adres strony: ***www.creative.com/support/****.*

Jak to uruchomić?

Część z programów na Waszej płycie nie chce mi się uruchomić, to znaczy zgłaszają jakiś błąd przy starcie i koniec. Co robić?

Marecki

Jak już pisaliśmy, cała zawartość płyty jest sprawdzana przed wysłaniem do tłoczenia. Tym niemniej niektóre programy mogą po prostu nie chcieć działać z niektórymi wersjami Windows lub na niektórych komputerach. Spróbuj otworzyć zawartość płyty Eksplorerem z Windows i ręcznie uruchomić dany program.

Jak oceniamy gry?

Na jaką platformę jest ta gra?

- PC – Opisujemy wersję na tę platformę
- GBC – Wkrótce wersja dla...
- PS – O tym już pisaliśmy
- XBox – Na tym nie zagrasz

PC | GBA | GBC | XBox | PS | A / PL

Clicker's Adventure

10 zł | CLICK! / ClickSoft | 1-99 graczy

Min: Pentium 75, 16 MB RAM, 10 MB HD
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 80 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 6

+ Doskonała zabawa, dużo humoru, gwarantowana rozrywka przez cały tydzień
– Gra tak wciąga, że nie można się od niej oderwać, zapominasz o bożym świecie

Nie istnieją gry doskonałe, ale ta jednak jest ideałem. Jeśli nie wierzycie, sami spróbujcie w nią zagrać, a się przekonacie. **5+**

WERSJA POLSKA
Doskonała robota, świetnie podłożone głosy całej redakcji CLICKA! Po prostu super. **6-**

Wersja językowa: po polsku (PL) czy może po angielsku (A)

Tytuł gry, jej cena, producent oraz dystrybutor i liczba graczy

Wymagania sprzętowe: minimalne oraz zalecane

Nasza ocena grafiki, dźwięku oraz frajdy

To, co podobało się nam najbardziej i co jest dobre

Najistotniejsze minusy i wpadki autorów danej gry

Nasza ocena końcowa gry. Obok niej krótkie podsumowanie danego tytułu

Ocena wersji polskiej. Tu wylewamy nasze żale (lub wyrażamy podziw) dla pracy dystrybutora

KUPONY KONKURSOWE

CLICK! 19/2001 TOP 20	CLICK! 19/2001 Schizm
CLICK! 19/2001 Alien Nation 2	CLICK! 19/2001 Final Fantasy

Wasze strony

Witam!!! Od niedawna mam stronę o komputerach, Internecie, sprzęcie itp. Mam do Was małą prośbę, czy mogli byście króciutko opisać moją stronę w jakimś numerze "CLICK!"?

Dani

http://komppower.w.interia.pl

Nasz komentarz

Strona prezentuje się ciekawie i ma szansę stać się naprawdę wartościowym serwisem. Będzie to jednak wymagało wiele pracy od jej autora. To, co widać na pierwszy rzut oka, to niewielka ilość materiałów (rozumiemy, że to dopiero początki). Mamy nadzieję, że to się zmieni. Prowadzenie tego typu strony wymaga regularnego zbierania wiadomości, ich sprawdzania i umieszczania na serwerze – o tym musisz pamiętać.

WYGLĄD STRONY	4+
TREŚĆ	3+
OCENA OGÓLNA	4-

ROZWIĄZANIE KONKURSU WAKACYJNEGO

Nadszedł czas rozwiązania Wielkiego Konkursu Wakacyjnego. Do naszej redakcji dotarło sporo prac i większość z nich prezentowała naprawdę wysoki poziom. Ku naszemu zdumieniu okazało się, że wiele waszych letnich przygód było niezwykle dramatycznych, groźnych, a czasem nawet przerażających... A przynajmniej tak to opisaliście.

Michał Kunkiel z Ciechanowa
Black & White, Worms World Party, LEGO Bionicle



Pocałunek z wielbłądem... Brrr!



Natalia Nadkańska z Krakowa
The Longest Journey, Music Maker Junior, Worms World Party

Agresywna piłka-UFO!

Małgorzata Tomicka z Włocławka
Worms World Party, Music Maker Junior, LEGO Bionicle



Straszna maszkara w lesie!



Agnieszka Wachnik z Leszczyn
LEGO Bionicle, kaseta wideo Stuart Malucki, Worms World Party, zestaw LEGO

Rusałka z jeziorka

Jacek Nowak z Tomaszowa
Settlers 4, LEGO Bionicle, Music Maker Junior



Wakacje w Londynie!



Jarosław Karpiński z Konstantynowa
Worms World Party, gra z serii Klasyka

Tragiczne skutki jazdy na hulajnodze...

Dariusz Bednarski z Lubartowa
Pizza Connection 2, Giants, koszulka



Spotkania z UFO mogą być groźne...

WIELCY WYGRANI

- **Maciej Kasperek z Zabrza**
Worms World Party + LEGO Bionicle + koszulka
- **Michał Wianecki ze Strzelców Krajeńskich**
Worms World Party + kaseta wideo Stuart Malutki
- **Mariusz Gałecki z Kielc**
Giants + koszulka + LEGO Bionicle
- **Krzysztof Parol z Gdyni**
Baldur's Gate 2 + zestaw LEGO + koszulka
- **Marcin Ludwin z Wrocławia**
Worms World Party + zestaw LEGO + kaseta wideo Stuart Malutki
- **Michał Strzelecki ze Świdnicy**
Baldur's Gate 2 + LEGO Bionicle + koszulka
- **Michał Ryciak z Poznania**
Settlers 4 + Giants + LEGO Bionicle
- **Katarzyna Kozłowska z Józefowa**
The Longest Journey + Black & White + Music Maker Junior
- **Piotr Szczepańczyk z Bydgoszczy**
Giants + Pizza Connection 2 + koszulka
- **Dawid Górzyński z Izbicy Kujawskiej**
Baldur's Gate 2 + Black & White + koszulka
- **Marek Michalski z Działdowa**
Settlers 4 + gra z serii Klasyka + LEGO Bionicle
- **Tomasz Frączak z Konina**
Giants + LEGO Bionicle
- **Michał Bednarczyk z Torunia**
Pizza Connection 2 + Giants
- **Mateusz Boroń z Łęgu Jarnowskiego**
Worms World Party + LEGO Bionicle
- **Łukasz Wąsowicz z Otmuchowa**
Worms World Party + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- **Damian i Katarzyna Apola z Zagórzan**
Worms World Party + Black & White + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- **Wojtek Nowak z Andrychowa**
Worms World Party + Giants + 2x LEGO Bionicle
- **Dorota Sokalska z Poznania**
The Longest Journey + Pizza Connection 2 + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- **Krzysztof Kramer z Rogoźna**
Pizza Connection 2 + Music Maker Junior + LEGO Bionicle
- **Tomasz Kowalski z Torunia**
Worms World Party + LEGO Bionicle
- **Radek Czyż z Krakowa**
Worms World Party + Music Maker Junior + gra z serii Klasyka
- **Piotr Gaczorek z Knurowa**
Black & White + Giants + LEGO Bionicle
- **Tomasz Wiater z Bierutowa**
Worms World Party + Ginats + Music Maker Junior + LEGO Bionicle

Rozwiązanie konkursu z nr 16-17/01

LARA CROFT: TOMB RAIDER THE MOVIE

Telefon komórkowy ERICSSON i grę TOMB RAIDER CHRONICLES
otrzyma Monika Smolińska z Łodzi

Gry TOMB RAIDER IV + koszulki dostaną
Hubert Just z Szamotuł, Dariusz Ciupiński z Gomunic, Piotr Kopka z Mińska Mazowieckiego i Bartosz Szot z Jastrzębiej Zdrój.

Książki o filmie, koszulki oraz kasety ze ścieżką dźwiękową z filmu dostaną:
Jarosław Hartwich ze Słupcy, Paweł Górnicki z Alwerni i Michał Gądek z Ostrowca Świętokrzyskiego.

Plecaczki oraz kasety ze ścieżką dźwiękową z filmu wygrali:
Agnieszka Kuta ze Stargardu Szczecińskiego, Joanna Kochańska ze Stalowej Woli, Marta Dłużniewska z Chotomowa oraz Małgorzata Sabalewska ze Szczecina.

Lista TOP 20

Grę WORMS WORLD PARTY otrzymuje
Tomasz Skalski z Jasła

Gratulujemy!



ERICSSON

NOWE PRZYGODY CLICKERSA















JUŻ 16 PAŹDZIERNIKA W SPRZEDAŻY GRA

ORIGINAL WAR PL

za 29,90!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Dokładna instrukcja do gry

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com

Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl